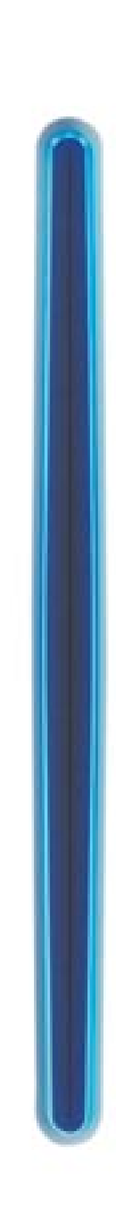


CULTURA DE VIDEOJUEGOS Número_03

WII



REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA



ED_ EDITORIAL

Inmersos en un convulso escenario de nuevos lanzamientos y de retrasos, os escribo estas primeras líneas de nuestro especial de Navidad. Como siempre, os traemos las principales novedades del mercado, con juegazos del calibre de: Gears of War, Call of Duty 3 o Medieval Total War II. Todo ello, sin olvidar el reciente lanzamiento de Wii al que dedicamos un extenso reportaje.

La decisión es compleja. Wii, XBox 360, o ¿esperar a Playstation 3 el próximo mes de marzo? ¿Nintendo DS o Sony PSP? Ciertamente complicado. Quizás, sea mejor esperar a que se aclaren las posiciones en el mercado, apostando por nuestro PC, que parece revivir, con lanzamientos espectaculares como Company of Heroes. O, por qué no, podemos tomar la decisión después de revisar el universo de ofertas de Playstation 2 que presenta un catálogo de juegos prácticamente infinito. Es evidente que el tema está peliagudo.

Os señalaré algunos criterios de oro para ayudaros a escoger estas navidades. La verdad es que, yo... ¡juego a todo!

Si buscas Next-gen y acción en solitario, XBox 360 es un rival imbatible, Gears of War, por si mismo, es un argumento sólido.

Si buscas nuevas formas de entretenimiento, tanto solo como en compañía, Wii, es insuperable. Por su concepto y, por supuesto, por su precio, te sorprenderá.

Si quieres divertirte en grupo Playstation 2 con: Singstar, Eyetoy y Buzz, es un enemigo imbatible a un precio muy interesante.

Si apuestas por el PC, hay un buen número de buenos lanzamientos para estas Navidades. Esta plataforma de entretenimiento es algo impresionante y... ¡tiene ratón!

Aunque el que espera, desespera... Playstation3 ha demostrado en su lanzamiento, fuera de nuestras fronteras, que es una consola Next-gen en toda regla. ¿Podrás esperar? Nosotros te informaremos, a fondo, en el próximo número de KULT.

Con la información de este nuevo número de KULT, esperamos cooperar en tu decisión de compra y, por supuesto, ayudarte a seguir ampliando tu cultura de los videojuegos. ¡Feliz Navidad!





Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

Tea Time Studio
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Javier Mora
Ernesto Gámez
Redacción

Rubén Ortiz
Oriol Mercadé
Ferrán García
Alberto Ribes
Marc Gasch
Colaboran

Marc Gasch
Fotografía

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

KULT se distribuye en:
Los centros GAME
Busca tu tienda GAME
más cercana en:
www.game.es





*1.000 X 10= 10.00

Parece que las consolas y los videojuegos seducen también a diseñadores y artistas, prueba de ello es la colaboración de Christofle para Xbox 360, estamos ante el que posiblemente sea el accesorio más lujoso hasta la fecha en la historia de las videoconsolas. Este frontal de plata hecho a mano por la prestigiosa casa Christofle puede adornar tu flamante Xbox 360 por la módica cantidad de 1.000 euros. Puede verse en Paris, expuesta en la tienda del fabricante y al parecer se trata de una limitadísima edición, solo existen 5 unidades.

www.christofle.com

*VOLANTE INALÁMBRICO XBOX 360 & NFS: CARBONO, VELOCIDAD EN LAS VENAS.

Desde ya mismo, puedes disfrutar quemando rueda en el asfalto con el nuevo volante inalámbrico de XBox 360 y Need for Speed: Carbono, una pareja que dejará clavados en el asiento a los amantes de los simuladores de la conducción.

El volante incluye también unos pedales con apariencia metálica. Ambos periféricos funcionan con pilas AA o las baterías del mando inalámbrico y, todo ello, sin un solo cable de por medio. El acabado del volante es excelente, con un perfecto grip que hace imposible que se escape de las manos, con vibración y por supuesto con un "force feedback" que le dota de un realismo espectacular. Por si todo esto fuera poco, Microsoft ha prometido que pronto será compatible con tu PC.

FOTO: MARC GASCH, EN TALLERES RODAMS 93.417.7618

*MAS DIVERSION EN TUS MANOS

Mientras esperamos a que los rumores sobre la próxima aparición de iPod con teléfono integrado o viceversa sean ciertos, Apple nos hace la espera más agradable presentando sin mucho ruido una variedad de hasta diez juegos . Clásicos como Pac-Man, Texas Hold'em o el popular Tetris añaden diversión al aparato más deseado de los últimos tiempos. Tetris es uno de los videojuegos más jugados de la historia y en esta versión de Electronic Arts para iPod disponemos de tres modalidades de juego: "Maratón", en la que has de conseguir tantos puntos como puedas en 15 niveles, la modalidad "40 líneas" en la que tendrás que completar 40 líneas con la mayor rapidez o la modalidad "Ultra" en la que debes conseguir tantos puntos como te sea posible en solo 3 minutos de juego. Tetris y 9 títulos más están disponibles a través de el iTunes Store de Apple al precio de 4,99 euros cada uno y solo son compatibles con los iPod de 5 generación.

www.apple.com/es/itunes/store/games.html







SPORE

Will Wright ya revolucionó el mundo del videojuego hace unos años con Los Sims y, ahora, parece dispuesto a conquistar algo más que a quinceañeras y a amantes del interiorismo virtual. Se está gestado un monstruo: Spore.

Se podría definir a Spore como a un simulador evolutivo. ¿Suena Extraño? Lo es. Los jugadores empezarán controlando un ser unicelular que debe sobrevivir en un entorno acuático y evolucionarlo hacia una criatura más grande que pueda habitar en tierra firme, para reproducirse y para organizarse socialmente hasta crear una sociedad civilizada que interactue con otras especies. Las relaciones entre estas civilizaciones pueden ser pacíficas (un aburrimiento) o violentas (esto sí que mola), y cuando finalmente dominemos la tierra podremos dirigirnos en naves espaciales hacia otros lugares de la galaxia para conquistar planetas o para descubrir las extrañas especies creadas por otros jugadores, compartidas a través de Internet.

Se hace difícil imaginar la enormidad de este juego, que añade toda la historia evolutiva de una especie a la total libertad de acción a la que ya nos tiene acostumbrados Wright.
˜Arnau Sans˜



genero | Estrategia
desarrollador | Electronic Arts
distribuidor | Electronic Artsi
plataforma | PC
web | www.spore.com

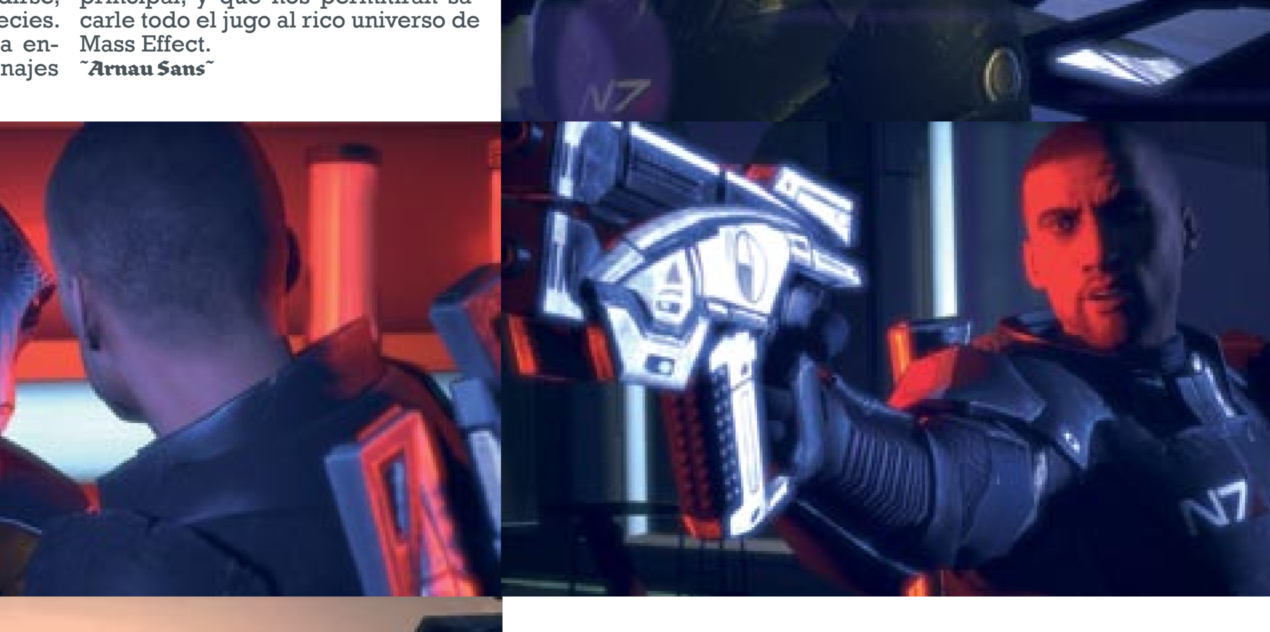


MASS EFFECT

Dos de los mejores juegos de rol para la ya jubilada Xbox: Jade Empire y Star Wars Caballeros de la Vieja República, son la impresionante carta de presentación de Bioware, el equipo de desarrollo que está preparando Mass Effect para Xbox 360 un juego de rol futurista en el que deberemos descubrir el terrible misterio que amenaza con destruir el mismísimo universo.

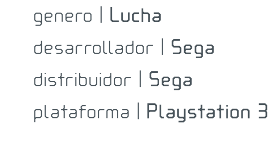
Mass Effect nos introducirá en un vasto entorno en el que los humanos están empezando a expandirse, relacionándose con otras especies. En esta sociedad intergaláctica encontraremos a cientos de personajes con los que deberemos interactuar, disfrutando de un detalle gráfico altísimo que incluye la captura de expresiones faciales y de extensos diálogos dignos de una película de ciencia ficción.

La exploración de planetas, en ocasiones desconocidos por la humanidad, será un punto clave para ir desentrañando el misterio que perseguimos. En cada planeta encontraremos misiones secundarias que darán profundidad al argumento principal, y que nos permitirán sacarle todo el jugo al rico universo de Mass Effect.
˜Arnau Sans˜



genero | Rol
desarrollador | Bioware
distribuidor | Microsoft
plataforma | Xbox 360
web | masseffect.bioware.com

VIRTUAL FIGHTER 5


genero | Lucha
desarrollador | Sega
distribuidor | Sega
plataforma | Playstation 3

Bienvenidos a la lucha de nueva generación. A partir de la primavera 2007 cuerpos prietos y músculos rasgados estarán disponibles, exclusivamente, para PS3. Los desarrolladores lo han tenido fácil: la GPU de la placa Lindbergh, que utiliza el juego en su versión arcade y la PS3 ambas de Nvidia.

Virtual Fighter 5 nos deleitará con 17 personajes, entre los que encontraremos luchadores de las pasadas versiones y además 2 nuevos: Blaze, luchador mexicano al más puro estilo "lucha libre"; y Eileen, que nos sorprenderá con el estilo de Kung-Fu aprendido de su abuelo, un reconocido maestro de este arte marcial.

Cada luchador tendrá cuatro modelos de ropa a elegir, y una amplia gama de parches para situar en cualquier parte. Estos parches los podremos adquirir con el dinero que ganemos en los combates.

El nuevo sistema de movimiento ofensivo, los espectaculares escenarios, la posibilidad de caracterizar a nuestro personaje y muchos más detalles harán de VF5 el primer gran juego de lucha para PS3.

~Javier Mora~







RESISTANCE: FALL OF MAN



Año 1951, el mundo está en guerra, pero en este caso contra una amenaza alienígena de la que muy poco se sabe.

Bajo la piel de Nathan Hale, Ranger de la armada de los Estados Unidos, y con la ayuda de una compañía de soldados Británicos, deberemos liberar a Inglaterra de una plaga nunca vista. "Chimera", especie que ha invadido nuestro planeta y que está infectando a todo ser vivo con un horrible virus, deberá ser exterminada con la unión de toda la humanidad.

Con este argumento, Insomniac ha creado un FPS en el que gracias a la tecnología extra-terrestre gozaremos de clásicas armas de los años 50 con toques futuristas. Un poderoso motor gráfico creado específicamente para este juego permitirá mostrar escenarios reales de la Gran Bretaña de los años 50 con detalles impresionantes. Podrás seguir, tu solo o con ayuda, la historia de este magnífico juego y disfrutar de uno de los títulos más prometedores para el juego online en PS3.

~Ernesto Gámez~





genero | Accion
desarrollador | Insomniac
distribuidor | Sony
plataforma | Playstation 3

FORZA MOTORSPORT 2



genero | Motor
plataforma | Xbox 360
desarrollador | Turn 10
distribuidor | Microsoft
sitio web | www.forzamotorsport.net



Si exceptuamos a las dos azafatas morenas que se meneaban sobre un Lamborghini Murciélago en el pasado E3, podríamos afirmar que casi todas las miradas de los amantes del motor se posaron con lujuria sobre un juego: Forza Motorsport 2. Y no es para menos: bólidos impresionantes a 60 fps con anti-aliasing 4x a pantalla completa, motion-blur, iluminación HDR…

Forza Motorsport contará con un catálogo de más de 300 coches licenciados de casas como Ferrari, Porsche, General Motors, Lamborghini, Nissan o Volkswagen, que quemarán sus ruedas en 18 localizaciones, con un total de 60 pistas entre las que encontraremos 13 circuitos licenciados del mundo real como el de Silverstone, Tsukuba, Laguna Seca o Sebring.

El realismo es una de las principales bazas de Forza, y para ello se ha dotado a los vehículos de un sistema de daños extremadamente detallado: si perdemos el parachoques en un accidente, el aerodinamismo se verá afectado, y lo notaremos en la conducción. Presión, temperatura, resistencia aerodinámica…
¿A quién no le gusta la física?
~ **Arnau Sans** ~

EXTRA Wii

Nintendo ya ha puesto sobre la mesa sus cartas para la batalla de la séptima generación de consolas. Lo que empezó conociéndose como Revolution promete sacudir los cimientos del videojuego con una idea tan genial como arriesgada: el movimiento.

Dos antílopes machos africanos se enfrentan violentamente por conquistar a una hembra. Ambos levantan la cabeza orgullosos, desafiantes, presumiendo de cuernos gigantescos. Se pelean, se golpean y se miran amenazadoramente antes de lanzarse de nuevo al combate. Están tan enfrascados en su pelea por la superioridad que no se dan cuenta de que otro antílope más discreto, sin apenas cuernos, ha aparecido, ha seducido a su hembra y se la ha llevado.

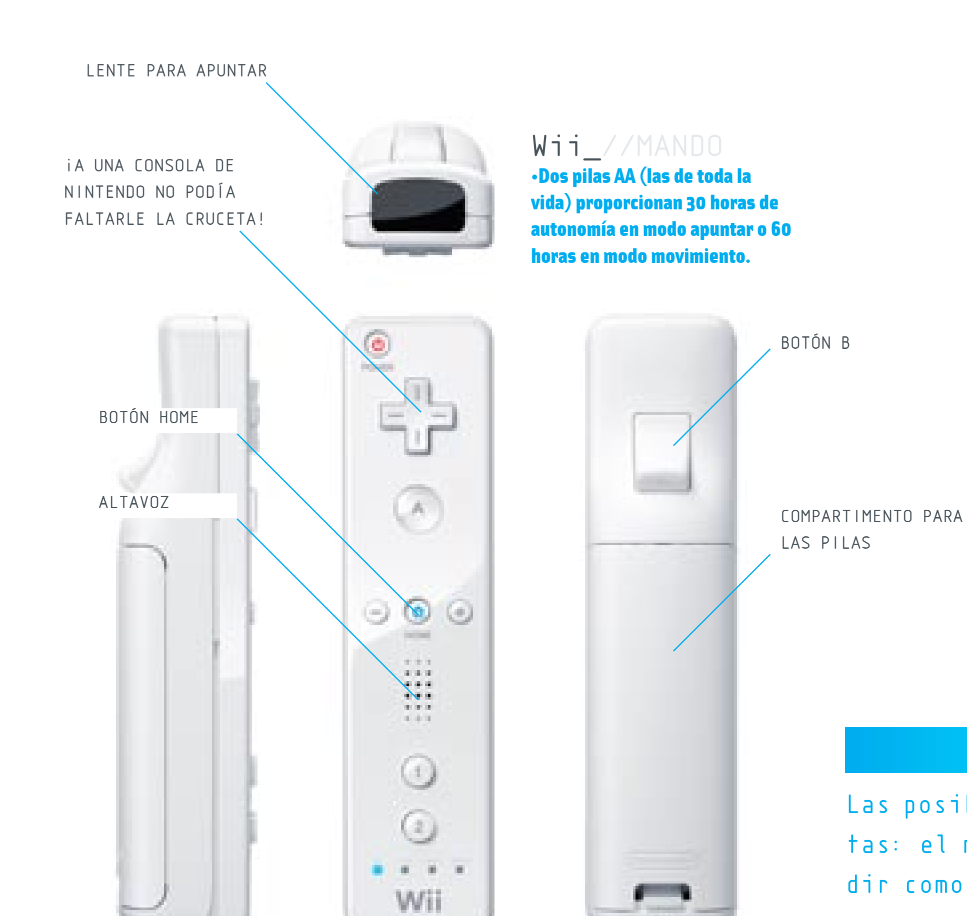
En esta generación de consolas Nintendo es el antílope astuto. Mientras Microsoft y Sony intentan conseguir la supremacía con sus consolas repletas de la más avanzada tecnología aplicada al videojuego, Nintendo ha sabido encandilar al mundo con una consola mucho más simple y a la vez mucho más novedosa: la Wii.



Autor: **Jaime Ferré, Arnau Sans**



ARRIBA
Los que no tengan suficiente con el mando y el nunchuk incluídos en el pack de lanzamiento pueden comprarlos por separado. El Wiimando se venderá a 39€, y el Nunchuk a 29€.



Wii_//MANDO

•Dos pilas AA (las de toda la vida) proporcionan 30 horas de autonomía en modo apuntar o 60 horas en modo movimiento.

Las posibilidades son infinitas: el mando se puede blandir como una katana, apuntar como una pistola, sacudir como una maraca o agarrar con las dos manos para usarlo de volante en un juego de conducción.



ARRIBA
Especialmente diseñado para los juegos de Virtual Console, el Wii Classic Controller se asemeja al mando de SNES con un par de sticks analógicos.

EL MANDO

El secreto de la Wii está en su mando y en la nueva filosofía de juego que implica. El WiiMando o WiiMote es sensible al movimiento en tres dimensiones y a la aceleración, gracias a unos acelerómetros internos y dos sensores que se colocan junto al televisor o al proyector. La consola detecta en todo momento si el mando va hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, si está girando sobre si mismo o cualquier movimiento que podamos realizar. Además reconoce la fuerza con la que lo estamos haciendo.

El ejemplo perfecto de los cambios que introduce la Wii es el propio juego que se incluye en el pack de lanzamiento de la consola: Wii Sports. Se acabó el engorroso sistema de lanzamiento en un juego de golf: en vez de pulsar un botón dos veces, el jugador deberá utilizar el WiiMando como si realmente fuese un palo de golf, con el ángulo y la fuerza reales que queremos aplicar a la bola en el juego. Lo mismo ocurre en el Tenis, donde deberemos realizar: drives, boleas o reveses con el mando.

Las posibilidades son infinitas: el mando se puede blandir como una katana, apuntar como una pistola, sacudir como una maraca o agarrar con las dos manos para usarlo de volante en un juego de conducción.

Para sacar todo el jugo del mando y de las mentes creadoras de accesorios, el WiiMando cuenta con un puerto de expansión al que podemos conectar periféricos como el Nunchako, que se usa en la mano izquierda. El Nunchako también es sensible al movimiento y está equipado con un stick analógico que se usa sobretodo en juegos FPS, para controlar el movimiento mientras apuntamos con el mando.

El WiiMando utiliza tecnología Bluetooth para conectarse a la consola y podemos conectar hasta cuatro en cada una. Parece que en ésta nueva generación de consolas desaparece el infierno de los cables en todas las plataformas. El mando tiene, además de unos acelerómetros, vibración e incluso un pequeño altavoz. Por ahora no se han desvelado demasiadas aplicaciones para este altavoz, pero por ejemplo, en Legend of Zelda: Twilight Princesa, es curioso como al disparar con el arco oímos el chasquido de la cuerda en el mando y el impacto de la flecha en el televisor.





Wii_//COMO FUNCIONA

La barra sensora puede colocarse delante, debajo o encima del televisor. Esta barra no recibe señales, solo emite unas luces que el WiiMote usa para posicionarse en el espacio combinando la información con los datos de los acelerómetros internos. El mando es el encargado de transmitir a la consola su posición, su dirección y su velocidad a través de Bluetooth.



ARRIBA
La combinación de WiiMote + Nunchako será esencial para muchos juegos, sobretodo en los de acción. El jugador se moverá con el stick analógico del Nunchako, mientras usa el mando para apuntar y disparar.



MÁS INFO_
www.nintendo.com
http://es.wii.com
http://ms.nintendo-europe.com/wii/?l=esES



LA WII, DE CARNE Y HUESO

La potencia gráfica de la Wii es claramente inferior a la de sus competidoras Playstation 3 y Xbox 360. Nintendo ya anunció hace tiempo que se desentendía de la guerra tecnológica y se dedicaba a buscar nuevas formas de videojuego, y la prueba de ello la vemos en la tremendamente exitosa Nintendo DS.

La consola es con diferencia la más pequeña de las tres de nueva generación: 15'7 cm de alto, 21'5 cm de largo y 4'4 cm de grosor. Aunque en algunas conferencias se han mostrado imágenes de la consola en varios colores, por el momento sólo estará disponible en blanco metalizado, muy al estilo Apple.

En el interior encontramos un procesador principal IBM PowerPC llamado Broadway con tecnología de 90 nm, al que acompaña un procesador gráfico ATI Hollywood que proporciona gráficos a 480p en formato 16:9. La Wii no ofrece gráficos HD. Cuenta también con 512 de memoria Flash y un módulo inalámbrico que permitirá conectarla a redes mediante el protocolo IEEE802.11. El lector principal leerá discos de una o dos capas especiales para Wii, de 12 centímetros, o discos de 8 cm de Gamecube. Por desgracia la consola no reproduce DVD, lo que desde mi punto de vista es algo imprescindible hoy en día, aunque ya hay rumores de una versión de Wii con lector de DVDs para dentro de unos meses.

> Virtual Console ofrecerá soporte para videojuegos de NES, Super NES, Nintendo 64, TurboGrafx y Megadrive. Desde el día del lanzamiento de la consola los jugadores podrán comprar los títulos disponibles a unos precios razonables, aunque superiores en Europa que al resto del mundo.

En cuanto a conectores la consola no se queda corta. Además de los ya mencionados cuatro puertos bluetooth para mandos, dispone de 2 conectores USB 2.0, un lector de tarjetas SD, un puerto para el sensor del mando, dos puertos para memory cards de Gamecube y cuatro conectores para mandos de Gamecube. Aunque parezca imposible, todos estos puertos están escondidos a la vista y no rompen la armonía de líneas de la consola.

EL PASADO SIGUE PRESENTE

Nintendo tiene una extensa historia y sabe sacar provecho de ello. Una de las características más interesantes de Wii es la llamada **Virtual Console**: un emulador integrado en la consola que nos permitirá descargar y jugar algunos de los títulos más míticos de la historia del videojuego.

Virtual Console ofrecerá soporte para videojuegos de NES, Super NES, Nintendo 64, TurboGrafx y Megadrive. Desde el día del lanzamiento de la consola los jugadores podrán comprar los títulos disponibles a unos precios razonables, aunque superiores en Europa que al resto del mundo. Los juegos tienen un precio en puntos, que se compran mediante transferencia bancaria. Con 20 € compraremos 2000 puntos. Los juegos de NES tendrán un precio de 500 puntos, los de Super NES, 800, y los de Nintendo 64, 1000. Cada consola guardará un registro de los juegos comprados, con lo que si borramos accidentalmente uno, podremos descargarlo de nuevo sin volver a pagar.

JUEGOS DISPONIBLES PARA VIRTUAL CONSOLE ANTES DE ENERO

NES: Mario Bros, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Donkey Kong Jr , Ice Hockey, Pinball, Soccer, Tennis, Urban Champion, Wario's Woods, Baseball, Solomon's Key
SNES: F-Zero, SimCity
N64: Super Mario 64
Sega Genesis: Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Golden Axe, Columns, Ecco the Dolphin, Gunstar Heroes, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ristar, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
TurboGrafx16: Bonk's Adventure, Super Star Soldier, Victory Run, Bomberman '93, Dungeon Explorer

JUEGOS DISPONIBLES PARA WII ANTES DE ENERO

Activision: Call of Duty 3, Marvel Ultimate Alliance, Rapala Tournament Fishing, Tony Hawk's Downhill Jam, World Series of Poker: Tournament of Champions
Atari: Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
Atlus: Trauma Center: Second Opinion
EA: Madden NFL '07, Need for Speed: Carbon
Konami: Elebits
Midway: Happy Feet, Rampage: Total Destruction, The Grim Adventures of Billy & Mandy, The Ant Bully
Sega: Super Monkey Ball: Banana Blitz
SNK: Metal Slug Anthology
Tecmo: Super Swing Golf
THQ: Avatar: The Last Airbender, Barnyard, Cars, SpongeBob SquarePants: The Creature from the Krusty Krab
Ubisoft: Far Cry: Vengeance, GT Pro Series, Monster 4X4 World Circuit, Open Season, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
Vivendi: Ice Age 2: The Meltdown



ARRIBA
Al lado de las gigantescas Xbox 360 y Playstation 3, la Wii es pequeña y esbelta. Su tamaño es muy similar al de un lector de CDs para PC.

LA ERA DE LAS CONSOLAS CONECTADAS

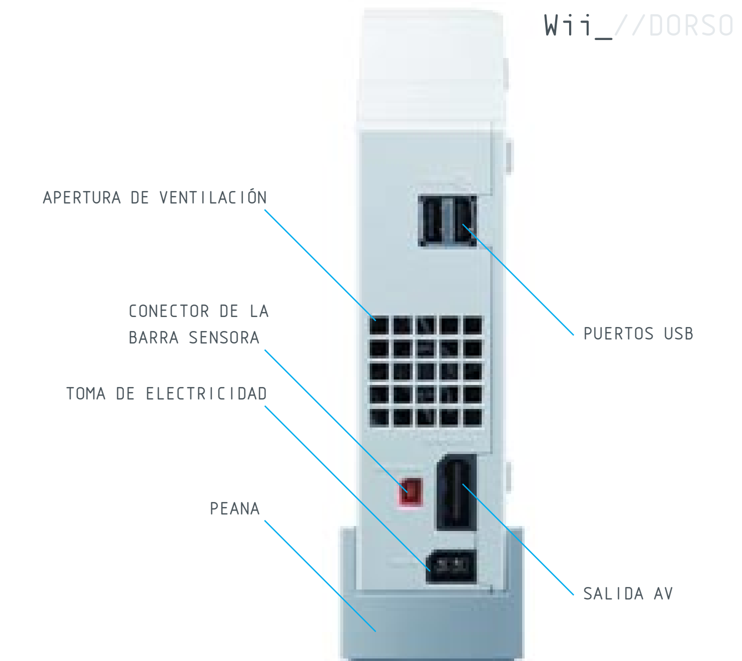
Dicen que ésta generación de consolas inicia la era de la Alta Definición, pero eso no es del todo cierto, pues no todas las consolas implicadas ofrecen esa característica y no todos los usuarios tienen un televisor TFT para aprovecharla.

Donde sí coinciden todas las consolas de esta generación es en la búsqueda de nuevas funcionalidades en Internet. Xbox 360, Playstation 3 y Wii se conectan a la red para ofrecer todo tipo de contenidos y servicios.

WiiConnect24 es el sistema online que utilizará la consola de Nintendo. El 24 de su nombre no es casual: la consola estará conectada permanentemente a la red, incluso cuando esté parada. Mientras no la utilicemos, la Wii se mantendrá en un modo de bajo consumo de electricidad que mantiene las funciones básicas de conexión activas, con lo que podemos recibir en cualquier momento mensajes de otros usuarios, archivos o notificaciones de juegos, como por ejemplo algo que ha sucedido en nuestro pueblo de Animal Crossing.

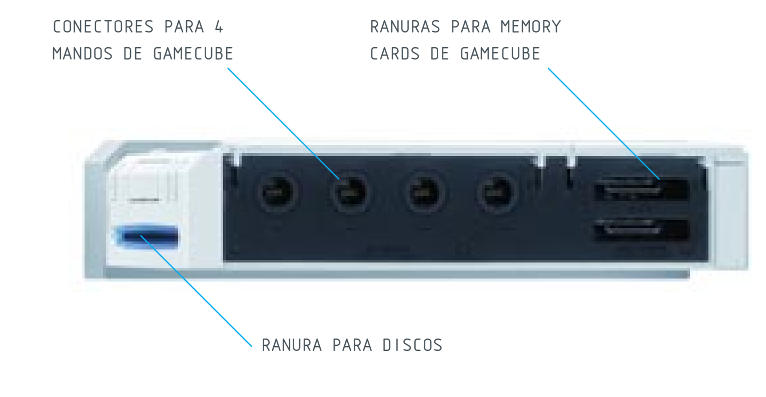
La conexión no sólo sirve para jugar y comunicarse. Internet es una fuente increíble de contenidos, y para ello la consola cuenta con los **Canales Wii**, parecidos a canales temáticos de TV. Los canales ofrecen vídeos, noticias, predicciones meteorológicas actualizadas en todo momento… Algunos de estos canales trabajan en local, accediendo a fotografías de la tarjeta SD o poniendo en marcha juegos, y es de esperar que Nintendo añada nuevos canales en el futuro.

Wii_//DORSO





ARRIBA
El cable por componentes permitirá jugar a 480p, que es la máxima resolución que ofrece Wii.



EL PACK DE LANZAMIENTO

El lanzamiento de Wii es el más masivo en cuanto a números para una consola de la última década. Antes de fin de año la compañía habrá puesto a la venta 4 millones de unidades de Wii.

En España la consola está disponible desde el 9 de Diciembre a un precio de 249 €. El pack europeo es igual al americano e incluye lo siguiente:

- Wii
- Mando
- Nunchako
- Correa de sujeción para el mando
- Barra sensora para el mando
- Cable de corriente
- Cable AV
- Base para la consola
- 2 pilas AA
- 1 Juego Wii Sports

> Además de cuatro puertos bluetooth para mandos, dispone de 2 conectores USB 2.0, un lector de tarjetas SD, un puerto para el sensor del mando, dos puertos para memory cards de Gamecube y cuatro conectores para mandos de Gamecube

Las posibilidades del WiiMote enormes. Si los desarrolladores y distribuidores apoyan sin miedo a la nueva consola de Nintendo, estoy seguro de que en los próximos años cambiará la filosofía del videojuego.







¿SABIAS QUE...?
Nintendo fue fundada en 1889 como empresa de fabricación manual de barajas de unas cartas llamadas hanafuda. Su nombre: NIN (deber), TEN (el cielo), DO (templo), significa aproximadamente "Confiando en lo que el cielo mande".

LOS JUEGOS.

El día de salida numerosos títulos de Nintendo y terceras compañías han acompañado al lanzamiento de Wii, os contamos nuestros primeros minutos con la consola y las primeras sensaciones que nos han causado algunos de estos títulos, que por su nuevo sistema de control, representan una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos.

WII SPORTS

Este título es el primero que nos encontramos, ya que está incluido con la consola. A pesar de ir incluido, el juego, no está falto de calidad, bien al contrario. Las primeras horas que pasaremos con nuestra Wii van a ser una experiencia inolvidable, y más si podemos hacerlo en grupo.

Tenis. Hablar de diversión es poco. Podemos entablar auténticos partidazos ya bien a dobles o ya bien uno contra uno, con partidas de hasta cuatro jugadores. Si bien no manejamos al jugador sobre la cancha, si que manejamos su brazo y su raqueta, ¡espectacular! Más de uno puede acabar con codo de tenista.

Bowling. Realismo en estado puro, si has jugado antes a bolos ¡alucinarás! Simulando el lanzamiento de una bola, con el mando el mano, podemos controlar la velocidad, el efecto, la dirección y hasta el momento en que soltamos la bola, este minijuego arrasará estas Navidades.

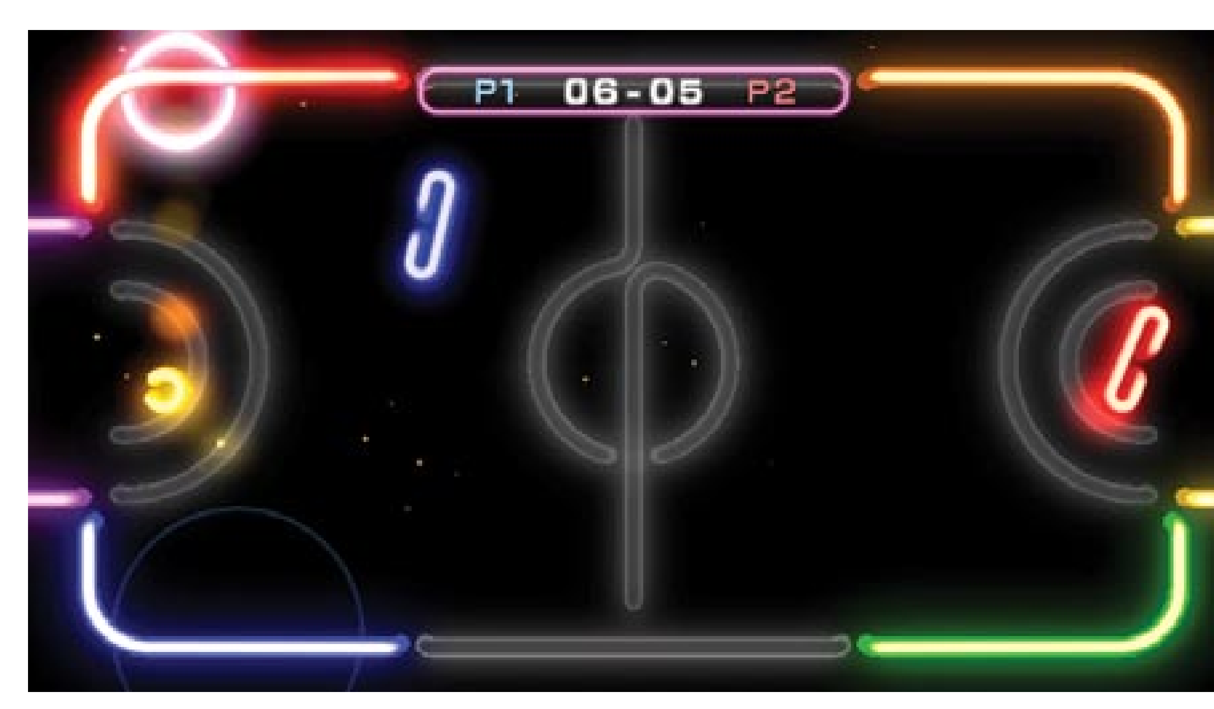
Golf. Si tienes ganas de probar este elitista deporte, Wii Sports, te lo pone en bandeja, toda la esencia del golf en tu mano, empuña la madera y dale fuerte. Un sólo campo pero muchas horas de diversión. No juego al golf, pero la dinámica de juego me pareció muy realista.

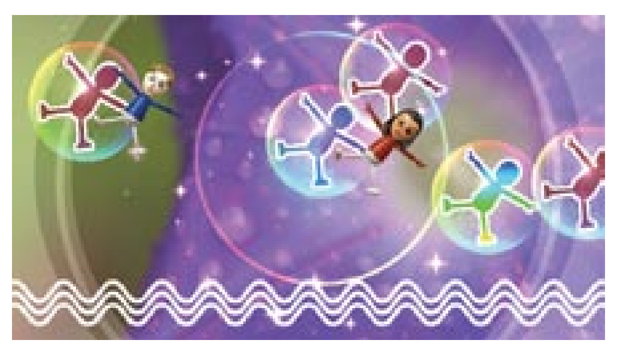
Baseball. ¿Bateas o lanzas?, los mano a mano entre bateador y lanzador están a la orden del día. Puedes lanzar con efecto, bajo, alto o bien batear con todas tus ganas. Igual que en los casos anteriores la física está realizada con un realismo

Wii Play

Otro de los packs previstos por parte de Nintendo, 50 euros en los que podremos encontrar varios minijuegos y un mando adicional. Adquisición a tener muy en cuenta por los jugadores que quieran disponer de un mando adicional.

En este caso podemos encontrar varios juegos menos orientados al deporte, y mucho más al desarrollo de habilidades, o de encontrar parejas, o de disparos, o un pong moderno entre otros. Destacar un juego entre todos los incluidos: el Billar. Un billar muy realista en el que podremos decidir todas las variables del juego: efecto, fuerza y punto de impacto. El golpe final lo daremos con el Wii mando, magistral.









THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS.

Espero que la audiencia me perdone ya que no soy un seguidor de la saga, con todos los handicaps que eso conlleva. Sí que puedo contar fielmente las sensaciones que tuve con las mejoras de jugabilidad en Wii, no me extenderé en otro tipo de mejoras técnicas que saltan a la vista, la calidad de esta saga mítica queda fuera de toda duda.

El uso de las armas es auténticamente espectacular, ya que podemos apuntar directamente con el mando, es impresionante disparar el arco o lanzar el boomerang con esta nueva tecnología, aunque requiere de algo de entreno. No puedo dejar de hablar de la pesca en este nuevo Zelda, es una experiencia diferente, podemos lanzar la caña, como si en realidad estuviéramos pescando, sí, con el mismo gesto; mover el anzuelo, y por fin recoger carrete cuando piquen. Más de uno pasará horas intentando llevar la cena a casa.



SONIC AND THE SECRET RINGS.

Esta nueva entrega de la franquicia de Sega ha sido un auténtico descubrimiento. El acabado gráfico del producto es abrumador, con escenarios inmensos y de gran calidad, el control aunque, a priori, parece imposible, Sonic va a toda pastilla, al poco rato es perfecto. Un título muy recomendable para los seguidores de la saga, que son millones.

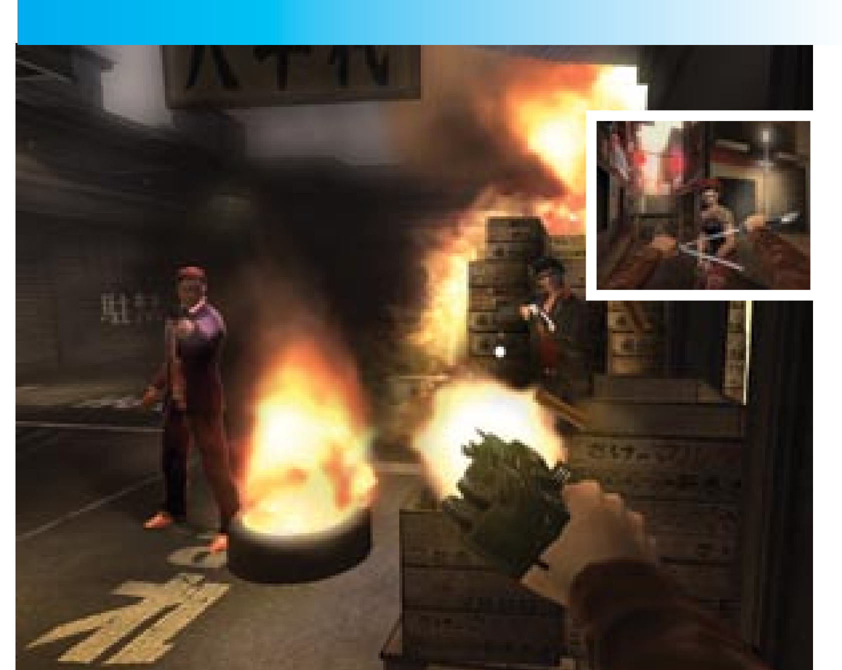


TONY HAWK DOWN HILL JAM.

Hemos jugado a una beta todavía poco desarrollada. Esta nueva entrega de la mítica franquicia nos conduce a lo largo del mundo a través de imposibles descensos. Eso sí, a partir de ahora, contamos con un nuevo aliado: el Wii mando. Trucos, velocidad y golpes caracterizan a este nuevo Tony Hawk.

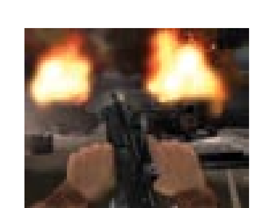




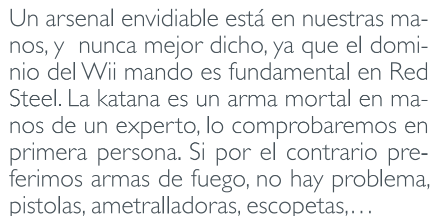


RED STEEL

Mucho se ha hablado del título de UBISoft, el título más adulto dentro del catálogo de salida de Wii. Necesitaríamos horas de juego para llegar a profundizar en este juegazo, lo poco que hemos podido jugar me ha encandilado. Acción frenética y un reto continuo en el universo de los Yakuzas.



Un arsenal envidiable está en nuestras manos, y nunca mejor dicho, ya que el dominio del Wii mando es fundamental en Red Steel. La katana es un arma mortal en manos de un experto, lo comprobaremos en primera persona. Si por el contrario preferimos armas de fuego, no hay problema, pistolas, ametralladoras, escopetas,…



Una compleja historia nos envolverá conduciéndonos al rescate de la dama, horas de juego y de diversión en nuestra Wii, un "must have" dentro del catálogo de salida.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **+18**
Género: **Acción**
Plataforma: **Xbox 360**
Desarrollador: **Epic**
Distribuidor: **Microsoft**
VISITA: www.gearsofwar.com

NOTA: **9,5**
PENSAMOS QUE ES:
Genial



PROS_
- Gráficos A-L-U-C-I-N-A-N-T-E-S
- Banda sonora de lujo
- Inmersión total en la acción
- Juego online muy potente
- Doblado al español
- La sierra

CONTRAS_
- Campaña corta
- IA enemiga baja



LA COBERTURA ES EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

GEARS OF WAR

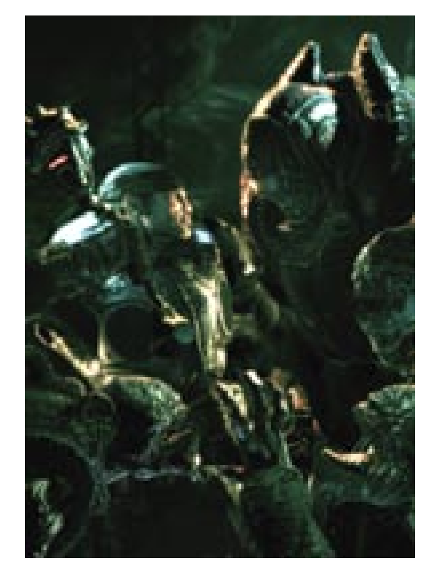
Un terremoto sacude el mundo del videojuego y amenaza con conquistar los pulgares de todos los que tienen una Xbox 360. Gears of War emerge de las profundidades

Gears of War es uno de esos juegos que, por méritos propios, se incluyen en la categoría de juegos míticos, de aquellos que sólo aparecen de vez en cuando y que son capaces de convertirse en protagonistas del mundo del videojuego. Podríamos decir, que sin ser perfectos, los juegos de esta categoría son auténticas obras de arte, entre las que podríamos ver títulos de la talla de: Halo, Metal Gear Solid o Half-Life. Gears of War es el primer título con el que he pensado: "ésto sí que es next-gen".

Gears of War es el primer juego de Epic para Xbox 360 y, el primer título en salir a la venta que usa el motor gráfico Unreal Engine 3.0, lo que se traduce en unos gráficos alucinantes. En este momento, Gears of War es el juego con mejores gráficos que uno puede encontrar en una tienda, y me atrevo a decir que lo será durante unos meses más.

Que equivocados estaban los que siempre temieron un ataque de una especie extraterrestre...





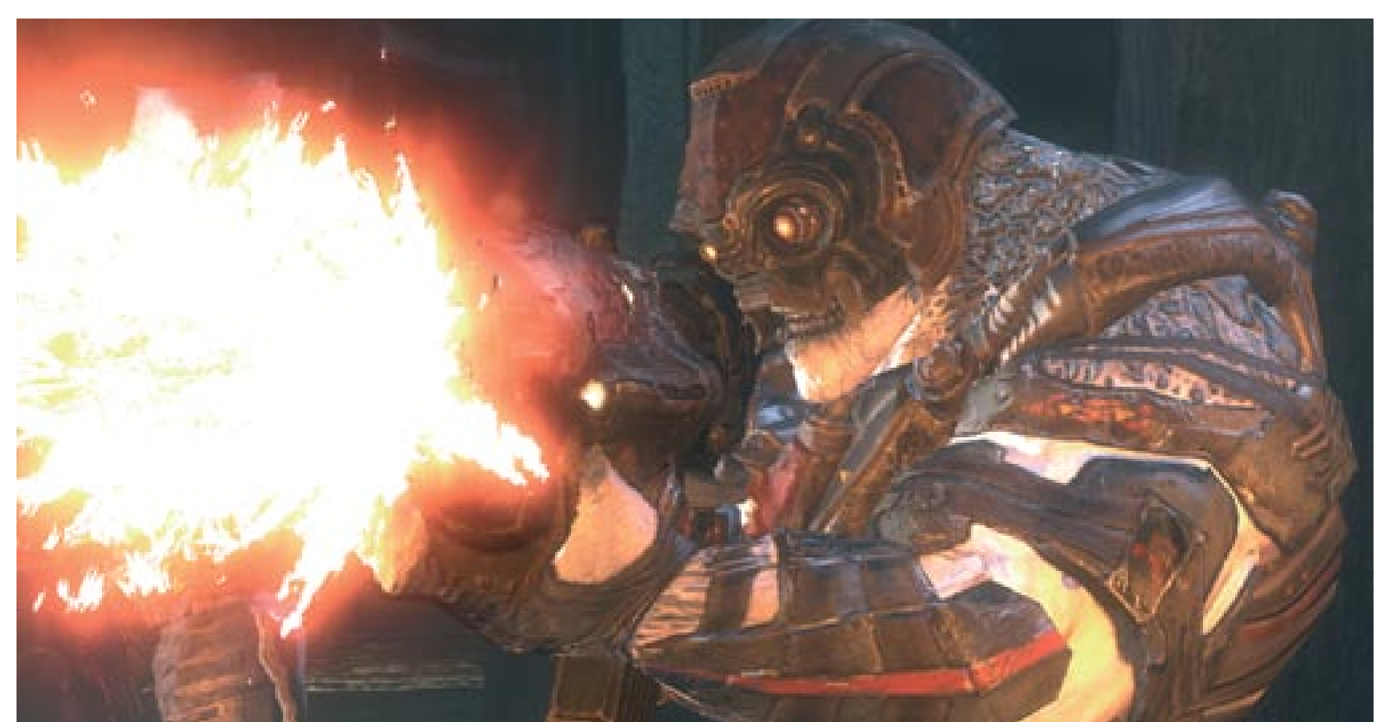
El nivel de detalle va, no uno, sino dos pasos por delante de lo visto hasta ahora.

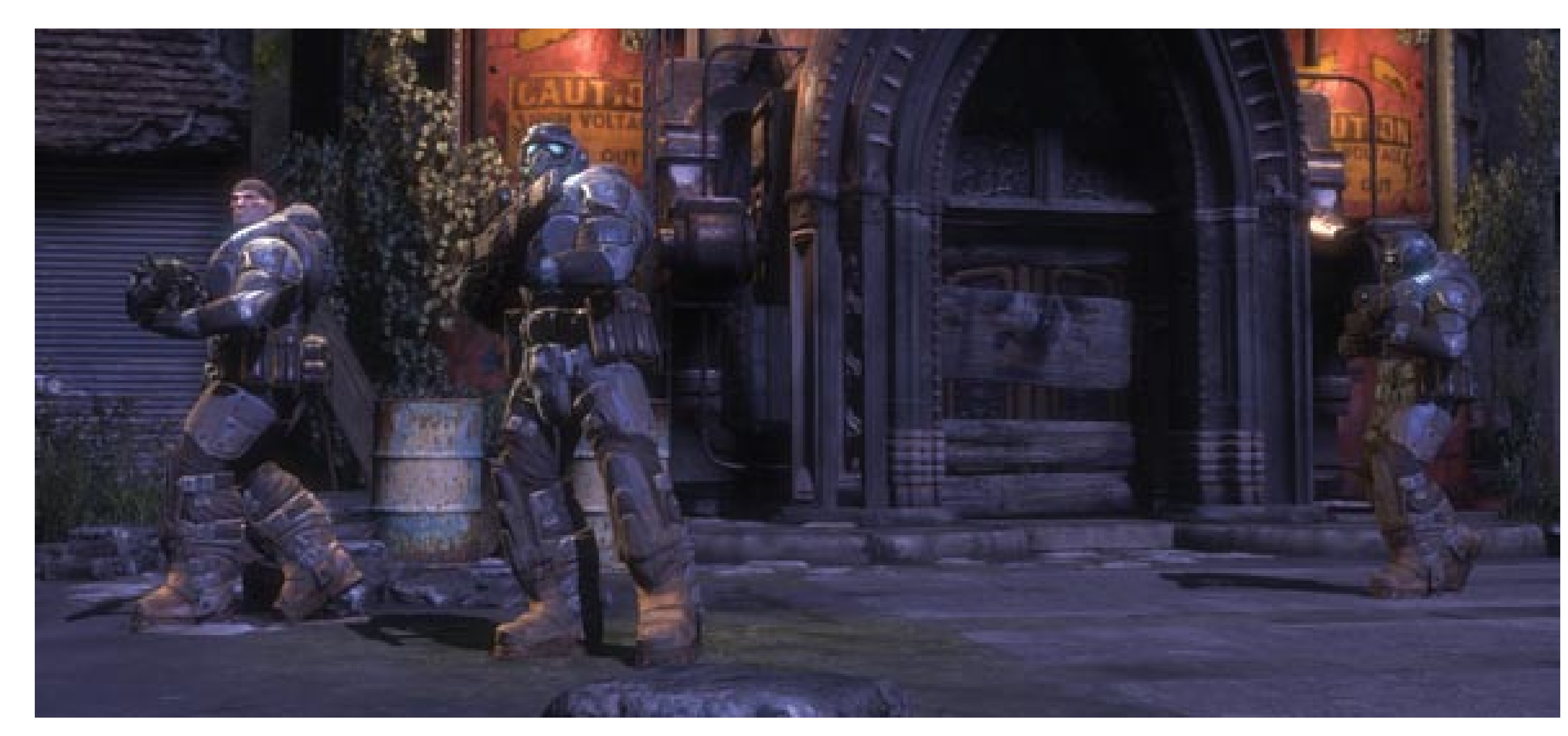
Los Locust aparecieron desde abajo, desde las entrañas del planeta, con un solo objetivo: aniquilar a toda la raza humana para adueñarse de la superficie. Y casi lo consiguen. En un intento desesperado por hacerse con el control, los ejércitos humanos usaron todo su arsenal bioquímico y nuclear para atacar las ciudades ocupadas por el enemigo, pero lo único que consiguieron destruir fue su propia civilización. Y, ahí, es donde entramos nosotros en el papel de Marcus Fénix, uno de los últimos soldados humanos que debe liderar una misión suicida con un solo objetivo: librarse de los Locust.

Aunque Gears of War va sobrado de bondades, hay un aspecto que destaca sobre todo lo demás: los gráficos. El nivel de detalle va, no uno, sino dos pasos por delante de lo visto hasta ahora. Tanto los personajes como el entorno parecen sacados de la vida real. La cara de los personajes es simplemente perfecta, así como sus músculos y su ropa, a lo que hay que añadirle unos movimientos realistas y fluidos.











NUESTRO VEREDICTO_ Gears of War es un juego perfecto en muchos de sus aspectos, y casi perfecto en los demás. Es uno de esos juegos que venden consolas, y sin duda los que adquieran una Xbox 360 para jugarlo quedarán, mas que satisfechos, alucinados.

Los escenarios abiertos tienen tantísima profundidad que en algunos momentos parece que sea un fondo pintado. Todo este detalle se beneficia de un sistema de iluminación dinámico excelente, al que hay que añadir todo el catálogo de efectos de partículas, bump-mapping y motion-blur de que es capaz el nuevo motor de Epic, además de un sistema de cámara en tercera persona inmejorable.

La belleza gráfica del juego no es fruto sólo de una cantidad increíble de polígonos: el diseño artístico se merece un 10. La arquitectura de las ciudades es bellísima. Los personajes parecen sacados de un cómic: el aspecto de los soldados humanos no podría ser más tosco, con unos músculos exagerados y una armadura titánica. Pero no son sólo lo que vemos, pues también tienen una marcada personalidad: sus cerebros, bastante más pequeños que sus bíceps, únicamente piensan en apretar el gatillo, así que podremos escucharlos vitoreando o regocijándose cuando destrozamos con la sierra a un repugnante Locust.

Y hablando de sierras... la que tenemos acoplada al fusil Lancer es, desde mi punto de vista, la motosierra más divertida y sangrienta que se ha visto en un videojuego.

El aspecto sonoro se ha cuidado tanto como el visual. La banda sonora ha sido creada por Kevin Riepl con instrumentos de orquesta. En algunos la música es sobrecogedora. El remate del juego es el doblaje: todas las voces han sido dobladas al español con una calidad altísima.

El juego proporciona tan sólo unas 12 horas de juego en modo campaña. Seguramente serán unas de las 12 horas más intensas que hayamos jugado, en meses, pero se hacen un tanto cortas. Por suerte, las partidas multijugador a través de Live son extremadamente divertidas, por lo que la vida del juego se alarga muchísimo.

Arnau Sans





LA GUERRA DEL FUTURO EN TUS

KILLZONE: LIBERATION

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: PSP
Desarrollador: Guerrilla Games
Distribuidor: Sony
VISITA: www.killzone.com

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria



PROS_
- Buena IA
- Totalmente en castellano
- Variedad de escenarios
- Muchas armas y vehículos

CONTRAS_
- Algo corto en su modo single player





Ofrece una idea casi inédita en el catálogo de PSP: un título de acción táctica en tercera persona.

Killzone es uno de esos juegos que todos quieren tener. Sobre sus espaldas lleva una reputación de calidad y de buen juego.

Los chicos de Guerrilla Games, desconocidos hasta hace poco, preparan su debut en la portátil de Sony. Esta versión modificará totalmente el planteamiento de sus anteriores Killzone para ofrecer una idea casi inédita en el catálogo de PSP: un título de acción táctica en tercera persona.

Aunque nosotros veamos a "Liberation" como algo inédito, ellos, lo han dejado bien claro: "*Killzone Liberation sigue siendo un Killzone; lo único que ha variado es la perspectiva de la cámara. Ese parecido es por lo que mucha gente lo ha comparado con Metal Gear*". La esencia de Killzone no se ha perdido y, la verdad, esta nueva perspectiva es algo que vemos muy positivo. La cámara a pesar de no ser controlable es muy dinámica: si se acerca un enemigo hará zoom, si debemos tener una visión más global se alejará y cambiará de perspectiva siempre mostrándonos el mejor ángulo posible en la acción.

Killzone Liberation conecta con el primer título ya que sí transcurre dos meses después, con la llegada de un nuevo general que tiene la orden de apoderarse del sur de Vekta, la ciudad de la ISA. Si no habéis jugado al anterior no os preocupéis pues los acontecimientos estarán narrados y explicados en "flashbacks".

El juego se compone básicamente de 16 misiones divididas en cuatro capítulos. Las misiones, como hemos citado anteriormente, están pensadas para una consola portátil y tienen un tiempo estimado de entre 10 y 20 minutos. Esto, tirando a lo alto, hace un total de unas 5 horas y media, lo cual, aun siendo un juego portátil, es bastante escaso. Para solventar este defecto está el modo multijugador, el modo cooperativo y el modo desafío.

Según nuestro resultado seremos premiados con medallas de oro, plata y bronce, lo que nos permitirá desbloquear nuevas habilidades como la potencia de fuego y la capacidad de munición. También se obtendrán recompensas por una actuación excepcional, desbloqueando elementos adicionales del juego, así como de la página oficial de Killzone.com.

Durante el juego harán acto de presencia los otros dos miembros de nuestro equipo en el primer Killzone: Luger y el espía Helghast Hakha. Cada uno contará con habilidades únicas que podremos utilizar conjuntamente ya que sólo manejaremos al capitán Templar. Dispone de un Sistema Táctico de Combate totalmente opcional que permitirá controlar a otras unidades dándoles órdenes como: cubrirse, atacar, defenderse o utilizar explosivos. Por esto se convierte, a pulso, en unos de los títulos más jugables que dispondrá en poco tiempo PSP. Su correcta adaptación a misiones cortas, la posibilidad de ajustar la dificultad, sus puntos de control... todo está pensado para lo que debe ser un juego en una portátil.

La adaptación de Killzone a PSP no podía haber sido más satisfactoria. Se ha alcanzando un nivel de calidad más que notable tanto gráficamente (donde destacan unos escenarios post-apocalípticos llenos de detalles) como técnicamente, donde queremos destacar una IA y un movimiento de los personajes bastante logrados. Tiene un control muy intuitivo, permitiéndote hacerte con los mandos en poco tiempo.

Cabe mencionar los escenarios naturales, con esos parajes áridos y rocosos mezclados con plataformas, pasarelas y construcciones del hombre futurista. Los efectos, tanto de humo, como de explosiones, bien provengan de granadas de fragmentación, como de explosivos o misiles le ponen la guinda a un pastel que ya de por sí es muy goloso. Todo ello sin contar la excelente introducción renderizada del juego: cada misión estará precedida y concluida con una escena realizada con el motor del juego que nos servirá como briefing y expansión de la historia.

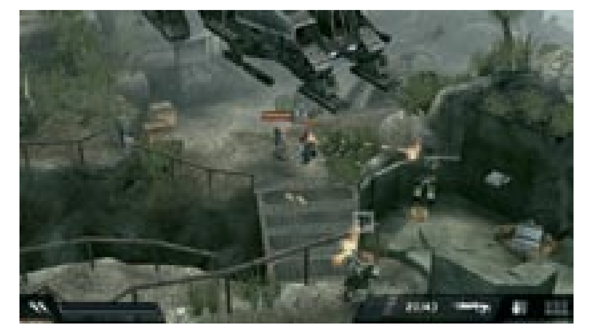
En KillZone Liberation no nos faltará de nada para masacrar al enemigo: podremos manejar desde ametralladoras, sub-fusiles, pistolas semiautomáticas hasta rifles de francotiradore incluso lanzamisiles.

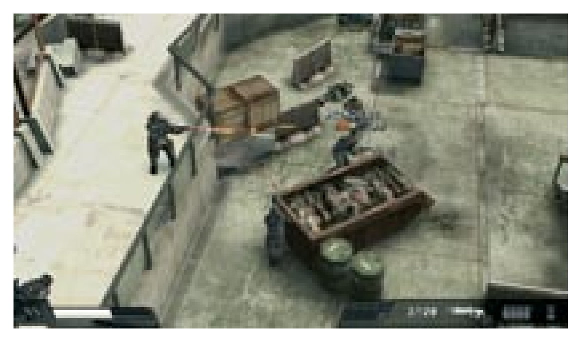
La aparición de vehículos a lo largo de todo el juego será un aliciente más. Esto se traduce en el control de: tanques, hovercrafts... e incluso un jet-pack.

Para colmo de la buena calidad el juego está totalmente en castellano, tanto los textos como el doblaje, que por cierto, es excelente.

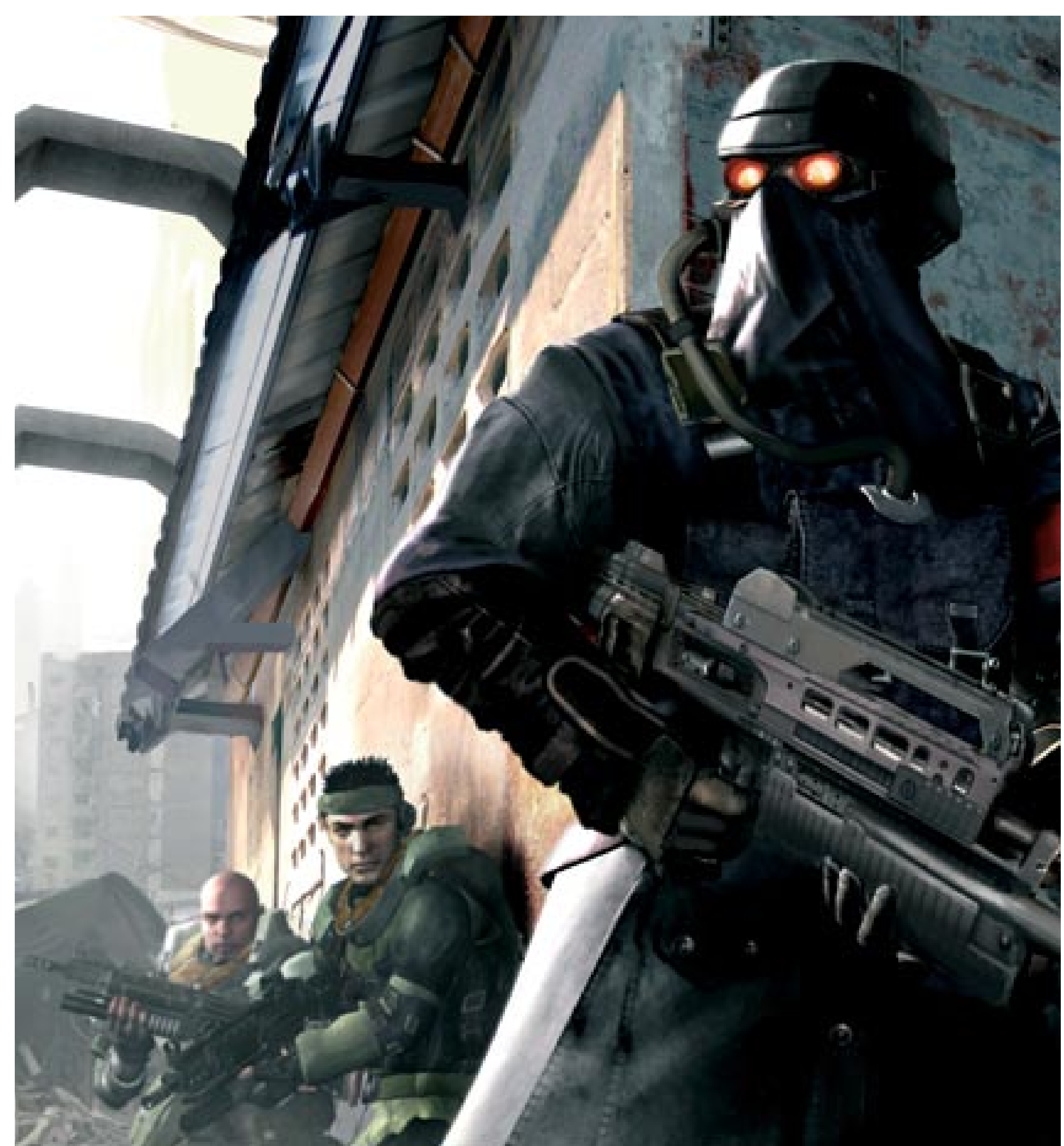
Daniel Mora





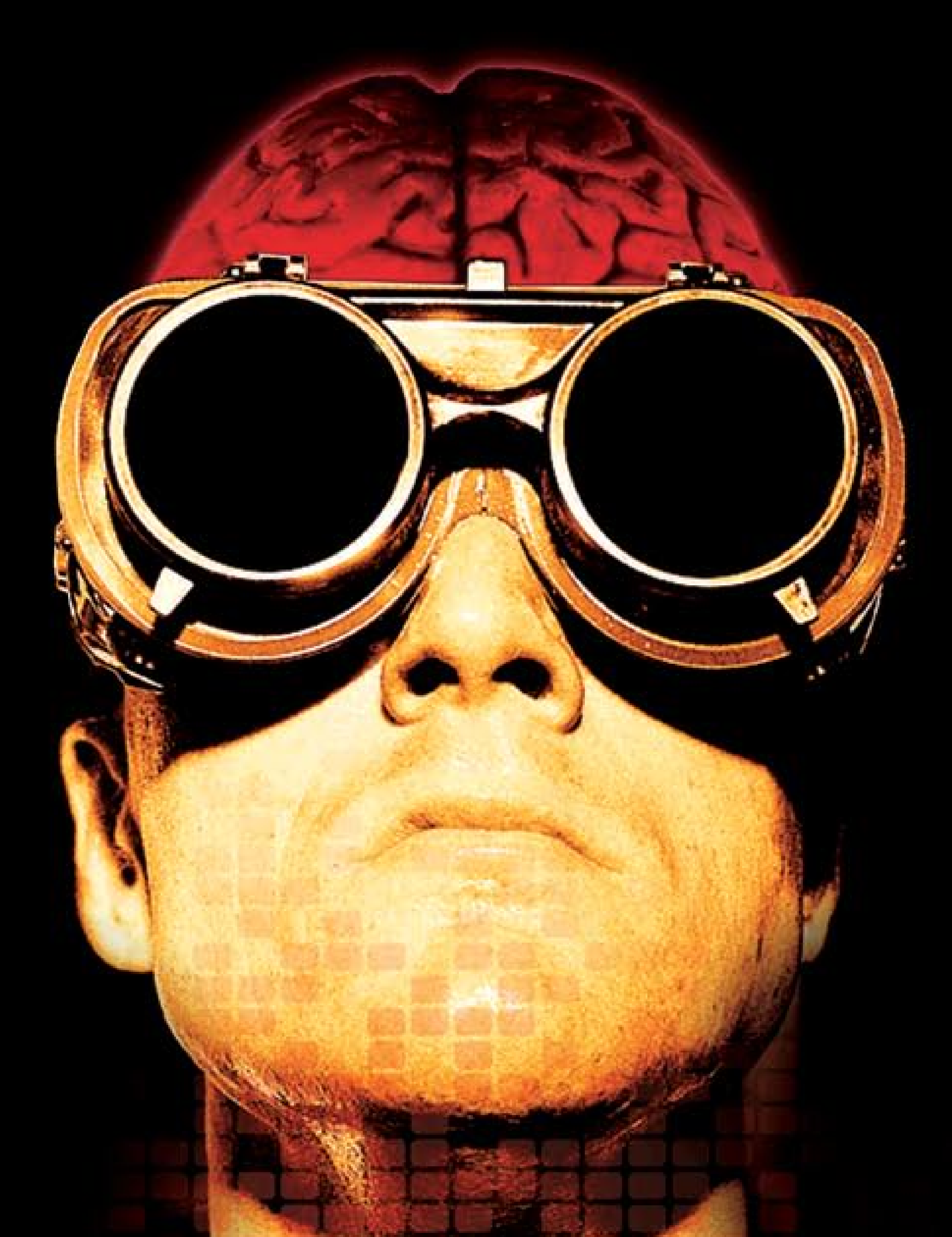






NUESTRO VEREDICTO_ Estamos ante la adaptación, casi perfecta, de un juego de élite como KillZone a una consola portátil. Sus puntos fuertes son claros: una ambientación bélico-futurista excelente, una IA bien adaptada y lógica, multitud de armas y vehículos a nuestra disposición y tanto textos como voces totalmente en castellano.

La escasa duración en su modo "single player", viene acompañada con un muy amplio modo multijugador y una completa actualización de capítulos y mapas mediante un feedback importante con su página oficial. Killzone aprovecha todos los puntos fuertes que la PSP puede ofrecer a lo largo de su recorrido por el mercado.





PARA NINTENDO DS



A la cabeza en experiencias de juego

Nintendo DS amplia las fronteras de los videojuegos y de cómo se conocen hasta ahora. Pone al alcance de todo el mundo nuevas formas de entretenimiento para todas las generaciones. Abre tu mente y acepta el reto:

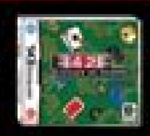
WWW.TOUCHGENERATIONS.COM

Sudoku Master. DISPONIBLE.



Disfruta del pasatiempo que se ha convertido en fenómeno de masas de una manera cómoda y original. Más de 400 sudokus diferentes con varios niveles de dificultad. Pon tu mente a prueba.
Del creador de Sudoku, Nikoli.

42 Juegos de Siempre. DISPONIBLE.



Los clásicos siempre permanecen. Los mejores juegos de mesa y de salón para disfrutar solo o con amigos compartiendo una única tarjeta de juego. También podrás competir contra otros jugadores del mundo a través de la función "descarga DS" y jugar Wi-Fi. 42 juegos de siempre para llevar contigo.

English Training. DISPONIBLE.



How to improve your english?, refresca tu inglés y mejora tu pronunciación y ortografía de la forma más fácil. English Training puntúa tu pronunciación a través de su micrófono y te dicta ejercicios a medida para resolver en la pantalla táctil. Entrena para conseguir tu mejor nivel de inglés.

Brain Training. DISPONIBLE.



Reta a tu cerebro antes de que sea tarde. Rejuvenece tu mente y pon en forma tus neuronas a través de diversos juegos mentales. Descubre cuántos años tiene tu cerebro.

Animal Crossing. DISPONIBLE.



Personaliza tu mundo en tiempo real. Podrás recorrer todo el mundo de Animal Crossing a través del modo Wi-Fi. Traspasa la pantalla y entra en la comunidad virtual que ha hecho historia.

Big Brain Academy. DISPONIBLE.



Pon a trabajar tu materia gris. Cinco categorías de juego en las que tendrás que responder lo más rápido posible y donde serás evaluada en función del tiempo de reacción y respuesta acertada.

Tetris DS. DISPONIBLE.



El juego que ha encajado durante décadas. Tetris siempre vuelve. Pon en su sitio a jugadores de todo el mundo y compite con ellos a través de su modo Wi-Fi.



LAS MEJORES PIERNAS DEL

FIFA (

Hacer un regate, "jogar bonito", es realmente difícil.





FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: **3+**
Género: **Deportes**
Plataforma: **Xbox 360, Playstation 2, Xbox, Gamecube, PC, PSP, DS**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
VISITA: http://fifa07.ea.com

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria

PROS_

- Más opciones de juego
- Partidas on-line 24 horas
- Jugabilidad mejorada
- Conectividad con PSP

CONTRAS_

- Regates especiales muy difíciles



Esta versión de FIFA introduce cambios de jugabilidad que lo convierten en un mejor juego de fútbol: nueva física del balón, movimientos mejorados, nuevas tácticas...

Si hay un juego con el que EA se implica año tras año para mejorar, es FIFA. La dura competencia en el género de los videojuegos de fútbol acaba beneficiando a los usuarios, que disfrutan cada vez de juegos más completos con los que saciar su "mono" de fútbol hasta el domingo.

Este año FIFA vuelve con las mejores ligas del mundo, por no decir todas. Nada más y nada menos que treinta y una ligas oficiales. Si ya cuesta pasarse la liga española con el FC Barcelona, imaginaros con el S. Caetan de la liga brasileña... ¡Tenemos FIFA hasta el fin de los días!

Si echamos una ojeada al nuevo menú de FIFA, primero de todo veremos el partido rápido, perfecto para esos momentos en los que no nos apetece una temporada completa. Para los que no tengan suficiente con jugar contra la máquina, FIFA 07 tiene un modo on-line 24 horas, en la que los rivales más competitivos estarán esperándote para pegarte una buena paliza. Espero que demostréis lo que valen los españoles.

Una de las novedades de la versión para Playstation 2 es la posibilidad de pasar partidas a la PSP y continuarlas en el tren, en el bus o en el trabajo. Con la opción Manager te involucrarás a fondo en la vida del club: convierte a tus jugadores en estrellas, maneja las cuerdas del equipo a tu gusto. Tú eliges, dirigir el equipo o perseguir el balón sobre el césped.

La música está compuesta de ritmos futboleros, desde salsa a ritmos electrónicos, que activan nuestros sentidos. FIFA 07 dispone de 50 títulos musicales sin desperdicio, como ya viene siendo costumbre en los juegos de EA. Además, podrás ir al directorio de canciones y escucharlas sin necesidad de jugar un partido.

Se comentaba que FIFA 07 nos iba a proporcionar mayor profundidad en el juego, algo que siempre se le ha reclamado, haciendo de los noventa minutos algo espectacular. Y así es. De nuevo, esta versión de FIFA introduce cambios de jugabilidad que lo convierten en un mejor juego de fútbol: nueva física del balón, movimientos mejorados, nuevas tácticas para crear una defensa férrea o un ataque veloz, chutes a puerta mucho más ajustados... Creo que en FIFA nunca había metido un gol que diera al poste izquierdo y rebotase hacia la red de fondo. En general, el juego ha ganado en realismo.

Quizás, de lo único que me puedo quejar, es que hacer un regate, "jogar bonito", es realmente difícil. Se pueden hacer fácilmente movimientos laterales, pisar el balón y desplazarlo, incluso alguna croqueta o bicicleta a lo Robinho... Pero hacerlo ante un defensa es prácticamente imposible.
Lo que sí que es cierto es que nos reiremos con las aportaciones de los comentaristas: "Mi abuela lo hubiera hecho mejor", "Dios menudo churro" y demás joyas.

Javier Mora

NUESTRO VEREDICTO_ En resumen, mayor profundidad, mejor fútbol en el terreno y una mejor física hacen de FIFA07 un juego a tener en cuenta por los amantes del fútbol. Por cierto, como veis esta temporada no hay comparaciones con PES: ya no hace falta.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **3+**
Género: **Deportivo**
Plataforma: **PC, PS2, Xbox 360, Nintendo DS, PSP**
Desarrollador: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

PROS_
- Grandes mejoras en la IA, la máquina piensa como nunca
- Interesante el modo entrenador/visionado del partido
- Una liga master más competitiva.

CONTRAS_
- La polémica se centra, esta vez, en los porteros.
- No aporta demasiadas novedades a nivel gráfico.



BIENVENIDOS A LA CATEDRAL DEL FÚTBOL MUNDIAL

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Un año más y con el horizonte de la nueva generación cada vez más cerca, nos llega la décima encarnación de la mejor saga futbolística de todos los tiempos. Esta nueva versión, que no deja de ser una expansión de versiones anteriores, nos presenta novedades interesantes.

En primer lugar, se ha cambiado de marca deportiva como patrocinador principal. Además Reebok cede su gama de balones en los partidos lo que hace que cambie sensiblemente el juego ya que poseen características físicas diferentes a los Adidas. También se incluyen los balones oficiales de las ligas regionales.

La mejora de la inteligencia artificial de la computadora durante los partidos es notable. Tendremos la sensación de que la máquina está constantemente evaluando nuestros movimientos para atacarnos en el momento que más le convenga. Por tanto, se acabó lo de jugar siempre de la misma manera ya que nos estarán esperando... Cuando la computadora ataca es cuando apreciaremos más los cambios en la IA. Por poneros un simple ejemplo, Ronaldinho se queda prácticamente solo delante de nuestra defensa, la opción más normal es que, como tiene espacio para correr avance unos metros, realice algún que otro dribbling y nos marque un golazo. Pues no, frena, levanta la cabeza y como Eto'o está en buena posición de remate realiza un pase al hueco en vaselina franqueando nuestra defensa y permitiendo rematar a Eto'o de cabeza a placer. ¡Totalmente increíble!, ¡sensacional! Esta característica e añade bastante dificultad al partido y a la vez lo llena de variantes.

Queremos destacar la labor realizada al recrear la actitud de los porteros durante el partido. La programación de estos ha cambiado sustancialmente con respecto a anteriores entregas. Las manos parecen, más que nunca, , las salidas arriesgadas y su forma de realizar la estatua es más que sospechosa. Entonces la pregunta es: ¿Están mal programados o es un fiel reflejo de la realidad después de ver actuaciones tan desafortunadas como las de los porteros actuales? Os dejo esta pregunta en el aire para que lo comprobéis vosotros. En nuestra redacción hay opiniones para todos los gustos.

El nivel gráfico mostrado en la saga no se ha mejorado en exceso. Las animaciones sí que han sufrido cambios positivos, pero tanto el estadio como el modelado de los jugadores no ofrecen grandes mejoras. Suponemos que han querido despedir la franquicia de PS2 para dar paso, en unos meses, a una renovada versión de PS3.

Las mejoras realizadas por KCET en el sonido son notables sobretodo cabe destacar los comentarios de los locutores, entre los que encontramos a Iñaki Cano y a Nacho González. Las frases de los comentaristas son escuetas pero eficaces, algo que se echaba de menos en la franquicia.

Por último, repasaremos las novedades que presenta el simulador dentro de las configuraciones del equipo que estemos liderando. Podemos optar por seleccionar diversos parámetros de actitud, como por ejemplo "equipo ofensivo o defensivo" "tendencia fuera de juego o no", etc. Una vez seleccionados los parámetros que se han renovado, el juego nos realiza la "alineación tipo" con los jugadores que tengamos más en forma. Podremos equilibrar nuestra formación durante el desarrollo del partido ya bien desde el menú de ajustes de alineación ya sea pulsando la combinación de botones durante el partido).

Ferràn García

Tendremos la sensación de que la máquina está constantemente evaluando nuestros movimientos para atacarnos en el momento que más le convenga

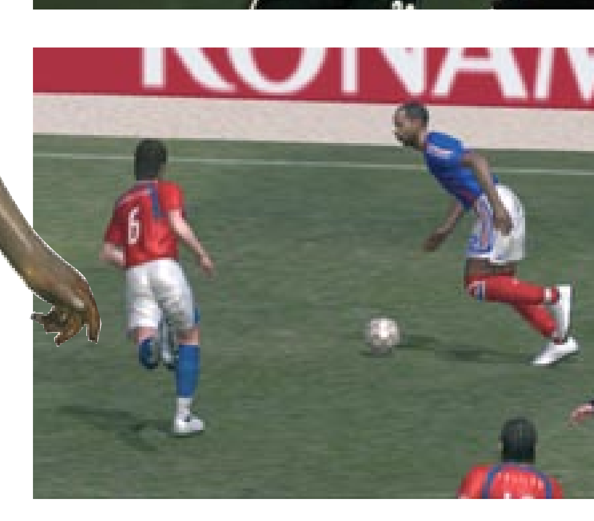
Una vez seleccionados los parámetros que queramos, el juego nos alinea los jugadores que tengamos más en forma

NUESTRO VEREDICTO_ Estamos ante un simulador de fútbol total que será un digno punto y aparte antes de la llegada de la versión de PS3. Pero, sin duda, Pro Evolution Soccer 6 es el mejor juego de fútbol en esta plataforma.





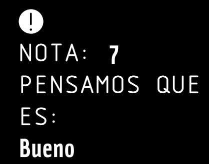






FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 18+
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2, PSP
Desarrollador: Radical Games
Distribuidor: VU Games
VISITA: www.scarfacegame.com



NOTA: **7**
PENSAMOS QUE ES:
Bueno



PROS_
- **Adaptación de una gran película**
- **El detalle de los personajes es muy bueno**
- **La amplitud de los escenarios**



CONTRAS_
- **Es otro GTA**
- **Poca calidad en las texturas**











"TODO LO QUE TENGO EN ESTA VIDA SON MIS COJONES Y MI PALABRA"

SCARFACE

Los mapas son muy extensos, en algunas misiones incluso se nos hará entrar en la autopista para cruzar de un lado a otro la ciudad

Al Pacino, interpretando al famoso Antonio Montana, fue quién inmortalizó esta gran frase "Todo lo que tengo en esta vida son mis cojones y mi palabra" al encarnar al más grande de los capos de la droga de Miami en "El precio del poder". Toni, un matón Cubano con muy mala leche, llega a los EEUU con la intención de comerse el mundo, y parece ser que con la actitud que tiene no le va a ser muy difícil. Junto a él su inseparable amigo Manny Ray, que le acompañará tanto en lo bueno como en lo malo. Para comenzar a abrirse un hueco deciden empezar a hacer trabajitos para un magnate de la droga llamado Frank López, poco a poco, a base de sangre y plomo, Toni subirá como la espuma hacia el poder y el control de la droga en Miami.

El comienzo del juego puede resultar muy conocido, ya que empezamos tomando parte en la famosa escena final de la película, en la que Toni, desecho ya por la codicia y el poder, ve como es atacado en su finca por unos matones enviados por un narcotraficante llamado Sosa. Cuando Toni, impotente, ve como uno de los secuaces asesina a quemarropa a su hermana, inducido por la gran cantidad de droga que ha consumido entra en cólera y se enzarza en una masacre contra los asesinos que asedian su casa. Tras revivir estos maravillosos momentos cinematográficos nos daremos cuenta de que Toni, en realidad, no muere, y consigue escapar. Nuestra verdadera misión empieza aquí.

No tardaremos en darnos cuenta de que el juego, al igual que muchos últimamente, goza de una similitud impresionante con GTA, un género muy abundante ahora en PS2. El control es bastante sencillo, además de que como ayuda al iniciar la partida se nos hará un pequeño tutorial en el que se nos enseñarán los controles básicos para la lucha; el resto los iremos viendo en el transcurso del juego. Todo el dinero que ganemos ya sea haciendo trabajos para terceros, o bien vendiendo droga en las calles, deberemos lavarlo y, para ello, deberemos acudir a un banco que a su vez nos servirá de punto para poder salvar la partida.
Una de las cosas que tendremos que tener muy en cuenta, son unos pequeños contadores que aparecerán en la parte izquierda de la pantalla. En éstos se nos indicará la intensidad con la que la policía nos persigue y, claro, como buen mafioso, deberemos actuar y "untar" a la pasma para que nos deje en paz.

Los mapas son muy extensos, en algunas misiones incluso se nos hará entrar en la autopista para cruzar de un lado a otro la ciudad, llegando así a nuestro objetivo, algo nada sencillo, ya que tampoco faltarán los gangsters que nos perseguirán blandiendo todo tipo de objetos para hacernos la vida imposible.
Al final de cada capítulo se nos hará un recuento de nuestro dinero, reputación, etc... La suma de todo esto nos servirá para hacer aumentar nuestro imperio y, así, pasito a paso, alcanzar nuestro sueño.

La calidad gráfica del juego en si está bastante conseguida. El modelado de los personajes principales es correcto, pero el juego peca de repetitivo en cuanto a variedad de personajes. La física está muy trabajada, podremos observar cómo los elementos del escenario saltan por los aires al chocar con nuestro vehículo. El numero y la variedad de coches en el juego también es un punto a favor, ya que existen diferentes modelos, cada uno con un tipo de conducción diferente.

Sin duda uno de los aspectos clave del juego es la banda sonora. Ésta cuenta con más de 100 temas que van desde la música más actual hasta éxitos de los 80, y contempla un amplio repertorio de estilos diferentes. Como veis un abanico amplio de posibilidades y, como no, no podía faltar la banda sonora original al completo, para poder disfrutar de nuestro juego al 100%, creando incluso nuestro propio playlist para las partidas.

Ernesto Gámez

NUESTRO VEREDICTO_ Una gran adaptación traída desde el cine que, sin duda, hará las delicias de los amantes del cine de acción. Una adaptación estilo GTA del filme SCARFACE, que para los seguidores de este tipo de título sin duda será otra gran adquisición, incluso, con su falta de originalidad.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI:N/D
Género: Simulador de vuelo
Plataforma: PC
Desarrollador: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
VISITA:
www.microsoft.com/games/



NOTA: **8,5**
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria

PROS_
- Calidad gráfica
- Misiones atractivas
- Gran variedad de aviones
- Conectividad multijugador
- Paneles 3D de los aviones 100% funcionales



CONTRAS_
- Recursos Hardware necesarios
- Poca fluidez en instrumentos de vuelo
- Elevado precio del simulador



ABROCHAROS LOS CINTURONES QUE DESPEGAMOS

FLIGHT SIMULATOR X

Nos encontramos volando con nuestra KingAir, nivel de vuelo 100. El sol crepuscular se pone entre un mar de nubes blancas. Todo se va tiñendo de rojo. Se respira calma. Nuestro destino: PADU, un aeropuerto costero en Alaska. Examinamos las cartas de aproximación, nos espera una buena tormenta allí abajo. El copiloto pide autorización para descenso. Nos autorizan a descender para 2000 pies con QNH 1008 y a volar directo al NDB de DUT, de allí seguiremos según lo publicado. Tras iniciar el descenso empezamos a atravesar las nubes. Una tormenta de nieve y fuertes vientos nos azotan. Amenazadoras, se distinguen las siluetas de montañas costeras entre la niebla. Nos tenemos que fiar de los instrumentos para no colisionar. El tiempo empeora, el altímetro indica 2000 pies, parece que el aeropuerto nunca llega y a lo lejos, finalmente divisamos la pista 12 de PADU. Nos autorizan a entrar en circuito visual para aterrizar en la pista 30, por lo que damos la vuelta por viento en cola izquierda. Pasamos por encima de un pueblo pequeño, con un puerto industrial, mientras el viento nos azota. Viramos a tramo base y luego nos alineamos con la pista. Aterrizamos el avión como podemos, luchando contra un fuerte viento cruzado, una pista helada y muy poca visibilidad. Invertimos el empuje de las hélices para frenar en el hielo... finalmente, el avión se detiene. Nos sentimos aliviados pero con las manos agarradas aún al joystick y el pulso acelerado... ¡Bienvenidos a FS_X!

En esta edición del Flight Simulator nos encontramos con un simulador en plena etapa de madurez. Dispone de un buen repertorio de aviones y con una buena implementación de sus sistemas funcionales. Gráficamente es espectacular, lo hemos probado con un AMD64 3Ghz, 2Gb RAM y GForce 6600GT con DirectX9 y los resultados han sido satisfactorios. Aún así, el juego está optimizado para DirectX10 que vendrá incorporado con el Windows Vista. Es entonces cuando los gráficos mejorarán drásticamente. También hemos confirmado que en caso de usarlo en un procesador DualCore, éste usa los dos núcleos a la vez. Mientras tanto, gráficamente no nos ha dejado de sorprender: los efectos del suelo mojado, los reflejos de las nubes en el mar, los destellos de las luces de pista, la excelente calidad de los escenarios que vienen por defecto y la complejidad de los aeropuertos han mejorado muchísimo. El detalle de los aviones es también espectacular, las superficies metálicas reflejan lo que tienen delante y las alas de los aviones grandes se curvan al soportar el peso. Vemos los vórtices de condensación cuando hacemos una maniobra fuerte y... un largo etcétera que os reservamos para cuando estrenéis el juego.

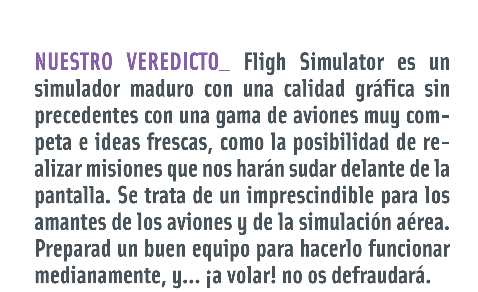
Otro aspecto a destacar es el sistema de misiones. Nos encontramos con misiones para todos los gustos, muy trabajadas y con puestas en escena que nos han puesto la piel de gallina.

El principal problema observado es el alto grado de requerimientos técnicos que requiere, ya que, con la máquina con la que lo hemos probado no hemos podido activar todas las opciones gráficas sin perder fluidez en el vuelo. Otro problema, que se viene arrastrando desde versiones anteriores, es la poca fluidez de los instrumentos de vuelo que hace que la navegación instrumental sea un poco engorrosa.

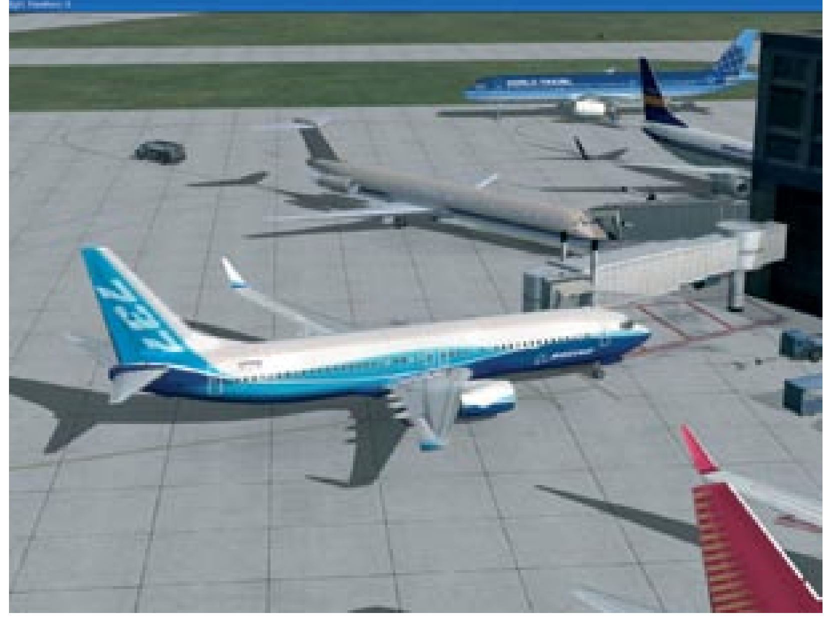
Por último, no podemos hablar del FSX sin comentar de su capacidad para la simulación online así como de compartir cabina con otro jugador de cualquier lugar del mundo al estilo piloto-copiloto. Volar online es una nueva dimensión en la simulación de vuelo, y cuando hablamos de volar online no nos referimos a volar con un compañero a través de la red local sino a volar simultáneamente con más de 500 personas. El lugar más profesional para probar esta experiencia es VATSIM (http://www.vatsim.net/), una red de simulación de trafico aéreo gratuita donde se entrelazan la pasión por volar con la pasión por el control de tráfico aéreo. VATSIM ofrece la experiencia de vuelo controlado más cercana a la realidad: comunicaciones por voz con controladores reales, oír a los otros tráficos mientras se comunican, tener que adaptarse a la meteorología en tiempo real, procedimientos aeronáuticos reales usando la última información de aviación real... Cuando se ha volado en VATSIM ya no es lo mismo volar solo. ¿Estáis preparados para tanta realidad?

Oriol Mercadé





NUESTRO VEREDICTO_ Fligh Simulator es un simulador maduro con una calidad gráfica sin precedentes con una gama de aviones muy completa e ideas frescas, como la posibilidad de realizar misiones que nos harán sudar delante de la pantalla. Se trata de un imprescindible para los amantes de los aviones y de la simulación aérea. Preparad un buen equipo para hacerlo funcionar medianamente, y... ¡a volar! no os defraudará.



Otro aspecto a destacar es el sistema de misiones. Nos ofrece misiones para todos los gustos, muy trabajadas y con puestas en escena que nos han puesto la piel de gallina





FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Estrategia
Plataforma: PC
Desarrollador: Creative Assembly
Distribuidor: Sega
VISITA: www.totalwar.com

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES:
Excelente

PROS_
- Excepcional motor gráfico 3D, adaptable y muy optimizado
- Totalmente en castellano
- Variadas opciones de juego

CONTRAS_
- No poder jugarlo al 100%

DE CUANDO LA FE EMPUÑABA LA ESPADA

MEDIEVAL II TOTAL WAR

El ocaso de la Roma imperial es ya un lejano y turbio sueño, presente sólo en los libros escritos por algunos monjes e historiadores clásicos. Las jóvenes naciones surgen en los albores del nuevo milenio, dispuestas a expandir sus fronteras políticas y sus doctrinas religiosas. Reyes, princesas, caballeros, sacerdotes, inquisidores, herejes... bienvenidos al mundo de Medieval II Total War.

La segunda entrega de Medieval Total War es la enésima entrega de una serie que se ha convertido por derecho propio en un clásico, un grande entre los grandes. Al probar Medieval Total War, comprobamos que Creative Assembly no conoce el viejo refrán que dice: "segundas partes nunca fueron buenas". Pues bien, o no lo conoce, o parece dispuesta a contradecirlo. Pues desde el principio, Medieval Total War destila un aura de trabajo impecable, con una banda sonora de cine y un muy acertado diseño, que abarca desde la interfaz del juego hasta el mapa de campaña, pasando por el motor gráfico del juego.

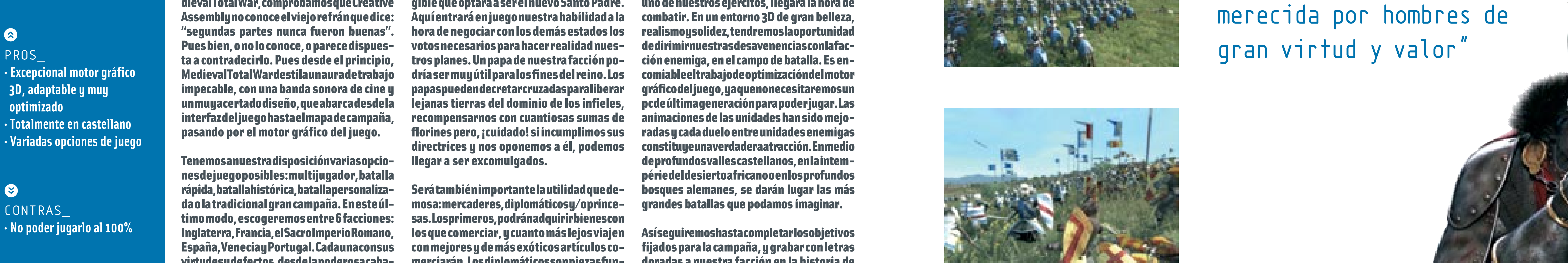
Tenemos a nuestra disposición varias opciones de juego posibles: multijugador, batalla rápida, batalla histórica, batalla personalizada o la tradicional gran campaña. En este último modo, escogeremos entre 6 facciones: Inglaterra, Francia, el Sacro Imperio Romano, España, Venecia y Portugal. Cada una con sus virtudes y defectos, desde la poderosa caballería pesada francesa hasta los diestros arqueros ingleses. Ya en el mapa de campaña, podremos gestionar nuestra facción, atendiendo las necesidades de nuestro reino.

En el modo mapa de campaña destaca la importancia que ha cobrado la religión en esta entrega. Podremos reclutar a sacerdotes/imanes que predicarán la palabra de Dios, convirtiendo a los infieles de otras poblaciones o denunciando a herejes y a brujas. Conforme nuestro sacerdote sea más popular podrá ser elegido cardenal, y entrará de hecho en el colegio cardenalicio. Esto es, a la muerte del Papa, tendremos un cardenal elegible que optará a ser el nuevo Santo Padre. Aquí entrará en juego nuestra habilidad a la hora de negociar con los demás estados los votos necesarios para hacer realidad nuestros planes. Un papa de nuestra facción podría ser muy útil para los fines del reino. Los papas pueden decretar cruzadas para liberar lejanas tierras del dominio de los infieles, recompensarnos con cuantiosas sumas de florines pero, ¡cuidado! si incumplimos sus directrices y nos oponemos a él, podemos llegar a ser excomulgados.

Será también importante la utilidad que demosa: mercaderes, diplomáticos y/o princesas. Los primeros, podrán adquirir bienes con los que comerciar, y cuanto más lejos viajen con mejores y de más exóticos artículos comerciarán. Los diplomáticos son piezas fundamentales de nuestra facción pues viajarán largas distancias para conseguir acuerdos comerciales, tratar asuntos como las treguas o declaraciones de guerra. Y no menos importante será el papel de las princesas. Gracias a su encanto personal establecerán lazos dinásticos al casarse con generales de otras facciones, allanando el camino, así, para fructíferas y prosperas alianzas. Como es costumbre, espías y asesinos nos proporcionarán gran beneficio con sus oscuras habilidades.

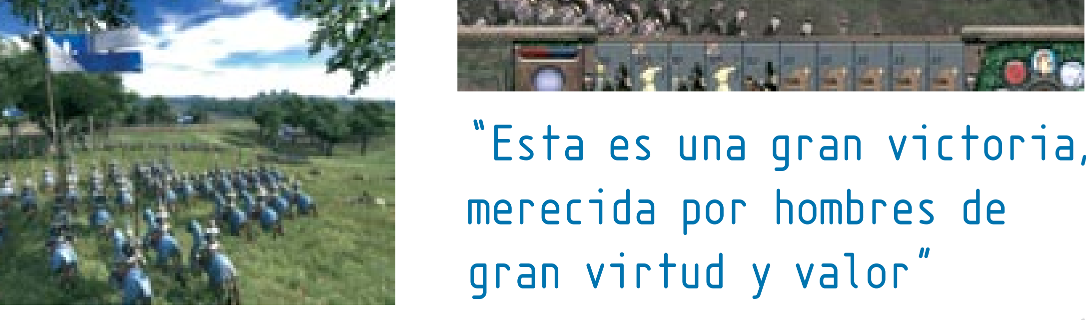
Y entonces, cuando tengamos alimentados, pertrechados, y bien armados de fe a cada uno de nuestros ejércitos, llegará la hora de combatir. En un entorno 3D de gran belleza, realismo y solidez, tendremos la oportunidad de dirimir nuestras desavenencias con la facción enemiga, en el campo de batalla. Es encomiable el trabajo de optimización del motor gráfico del juego, ya que no necesitaremos un pc de última generación para poder jugar. Las animaciones de las unidades han sido mejoradas y cada duelo entre unidades enemigas constituye una verdadera atracción. En medio de profundos valles castellanos, en la intempérie del desierto africano o en los profundos bosques alemanes, se darán lugar las más grandes batallas que podamos imaginar.

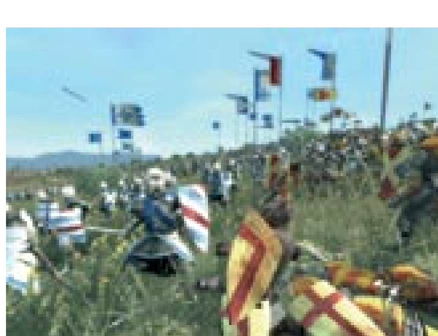
Así seguiremos hasta completar los objetivos fijados para la campaña, y grabar con letras doradas a nuestra facción en la historia de Medieval 2 Total War. Rubén Darío Ortiz

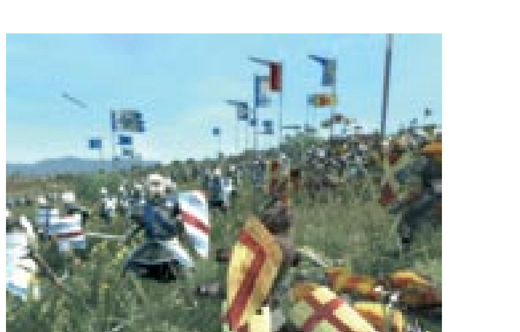


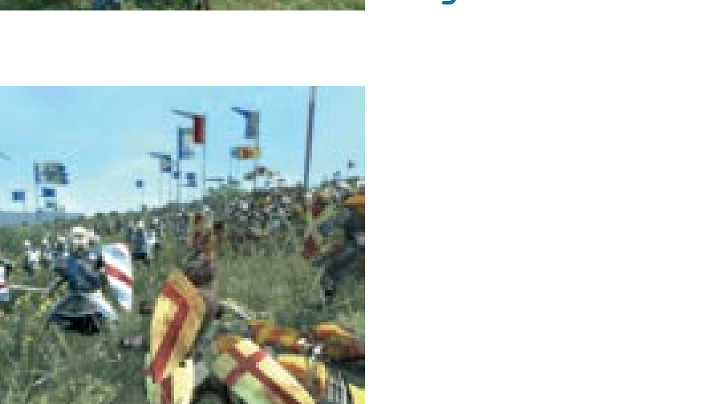












"Esta es una gran victoria, merecida por hombres de gran virtud y valor"



Medieval II Total War – **EDICIÓN COLECCIONISTA**

Como la guinda que corona el pastel, Sega ha producido además de la versión normal de Medieval 2 Total War, una edición de coleccionista. Hay que alabar también el trabajo de Sega en este producto, hacía tiempo que no se veía una edición tan bien cuidada como ésta. Repasemos todo lo que incluye esta edición:

+ La banda sonora de Medieval 2 Total War, especialmente remezclada por el compositor ganador de un premio BAFTA, Jeff Van Dyke.

+ El documental exclusivo "Making of Medieval 2 Total War", en el que se revela cómo The Creative Assembly ha desarrollado uno de los títulos más esperados del 2006.

+ Un figura de metal basada en uno de los diversos modelos de soldados que aparecen en el juego, el Latinkon.

+ Edición especial del manual del jugador.

+ Mapa de tela del mundo de juego de Medieval 2 Total War.

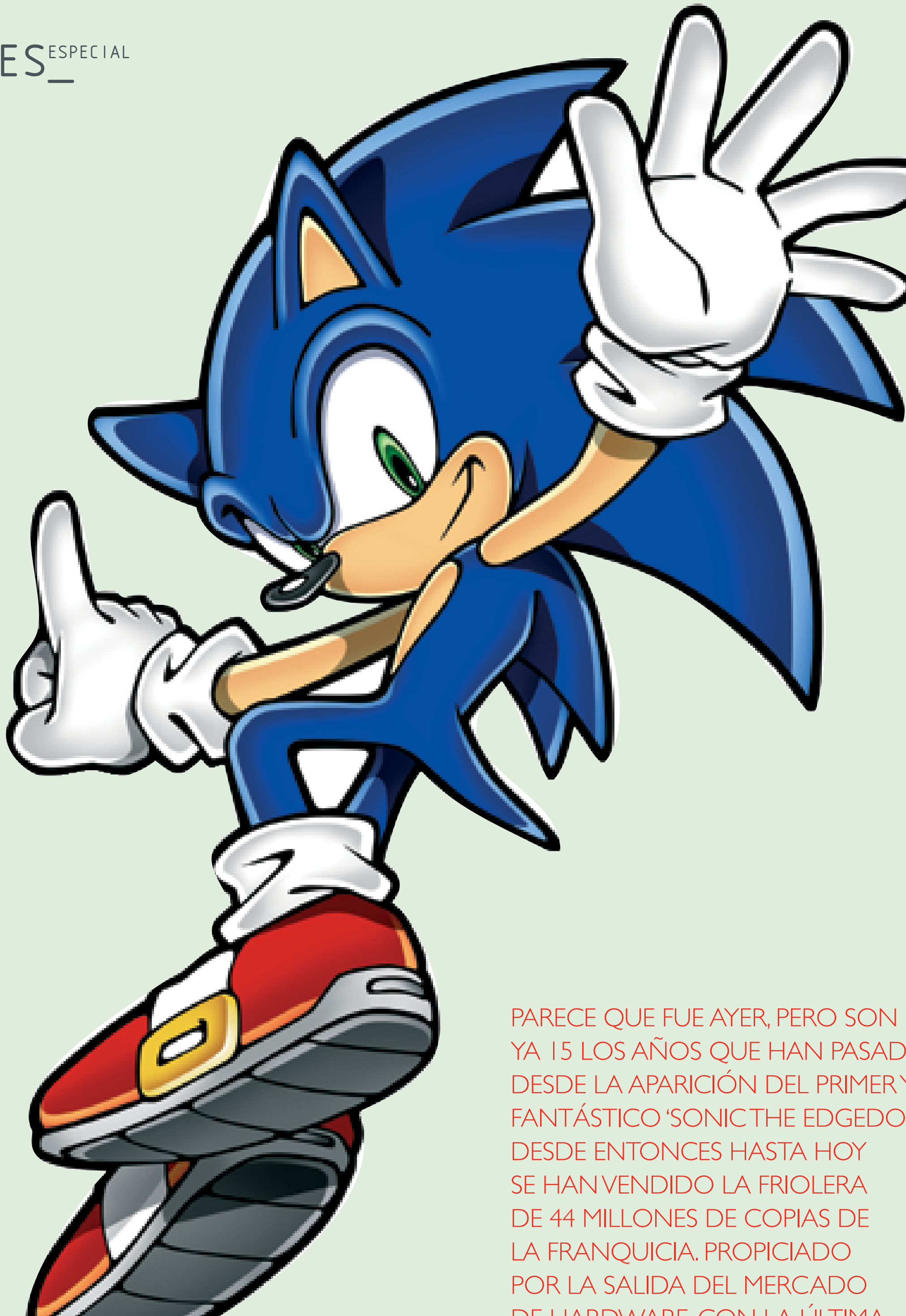
+ 5 postales de alta calidad inspiradas en el arte de Medieval 2 Total War.

+ Un póster en edición de coleccionista, que muestra el árbol de construcciones y las mejoras de tus ciudades y fortalezas.

Ciertamente, ¿alguien da más?, excelente edición de coleccionista que hará las delicias de los más adeptos fans de la saga.

Solo lo encontrarás en GAME

NUESTRO VEREDICTO_ Un gran trabajo, una vez más, de Creative Assembly. No sólo gustará a los más viejos fans de la saga, sino, que entusiasmará a los que lo descubren por primera vez. Simplemente magnífico. Mención aparte merece la edición de coleccionista del juego: de lujo.



15º ANIVERSARIO DE SONIC

PARECE QUE FUE AYER, PERO SON YA 15 LOS AÑOS QUE HAN PASADO DESDE LA APARICIÓN DEL PRIMER Y FANTÁSTICO 'SONIC THE EDGEDOG'. DESDE ENTONCES HASTA HOY SE HAN VENDIDO LA FRIOLERA DE 44 MILLONES DE COPIAS DE LA FRANQUICIA. PROPICIADO POR LA SALIDA DEL MERCADO DE HARDWARE, CON LA ÚLTIMA Y AÑORADA DREAMCAST, EN EL AÑO 2001 Y LA CONSIGUIENTE APERTURA DE SU SECCIÓN DE SOFTWARE A OTRAS PLATAFORMAS, SEGA HA CREADO VERSIONES PARA LA GRAN MAYORÍA DE CONSOLAS DE MICROSOFT, NINTENDO, SONY Y LOS NUEVOS FORMATOS JAVA PARA MÓVILES. Y, ES QUE, ESTAMOS HABLANDO DE UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS PROLÍFICAS Y RENTABLES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, CON MÁS DE 35 TÍTULOS ENTRE LOS 2D, 3D Y 'SPINOFF'S'.

Para ponernos en situación nos remontamos a los primeros meses de la década de los 90 y vemos que Sega es la única empresa que puede hacer frente a Nintendo en el mundo de los videojuegos. Está anclada en un éxito sin precedentes (para la época), vendiendo más de un millón de copias de su 'Alexkid' y en pleno apogeo del 'Altered Beast'. Sus dirigentes buscan desarrollar un personaje que sea capaz de hacer olvidar a los anteriormente mencionados y que, a la vez, dé el impulso definitivo a su sistema 16 bits (Megadrive en Europa). Y, ahora, dejando lo políticamente correcto y los eufemismos, que tan bien quedan, lo que realmente buscaba Sega era un 'anti-Mario'. ¿Lo consiguió? Bueno, no del todo, pero se puede decir que, al menos, estuvo cerca.

A mediados de 1990 el AM8, departamento de investigación y desarrollo de Sega, estaba como un hervidero. No paraban de llegar proyectos para nuevos títulos con personajes de lo más variopinto (algunos de ellos llegaron a ser series de mucho menos éxito) entre los cuales se encontraba el escogido: un Erizo (Hedgehog). Los créditos del juego otorgan al artista Naoto Ohshima y al programador Yuji Naka el honor de esta creación que, con el paso de los años, se ha llegado a considerar (siempre con permiso del idolatrado Mario) uno de los más importantes de la historia de los videojuegos. Pocos dentro de la compañía sabían en ese momento que estaban gestando el mayor éxito, y con diferencia, de la empresa japonesa.

Con el personaje decidido, se pusieron a trabajar 15 personas: el llamado 'Sonic Team' (vigente y activo hoy en día) en el desarrollo del mismo. El resultado de esta labor de un año, fue el Sonic con el que tan familiarizados estamos. Su descripción, de sobras conocida, es un erizo azul antropomórfico que, como característica principal, puede correr más rápido que la velocidad del sonido "Match 1". La descripción, por cierto nota, da muchos detalles de él. Tiene 23 años y, ya que es un Erizo, mide significativamente menos que los humanos: 1 metro. Pesa 36 Kg y su fecha de cumpleaños coincide con la del lanzamiento del primer juego de la serie: el 23 de Junio. Su carácter, aunque parezca mentira, también se ha definido en los diferentes libretos que se han distribuido con el juego. Sabemos que es un personaje heróico, aventurero e incluso sus inquietudes culinarias: los 'HotDogs'. De la misma manera sabemos que disfruta escuchando música Rock aunque, como se puede ver en 'Sonic Jam', su verdadera pasión es la música DJ. Te preguntarás porqué es azul y no negro, o cualquier otro de la gama de colores; pues bien, es algo que nunca se ha explicado pero todo hace pensar que se corresponde a temas puramente comerciales y, en su día, de marketing.

El apartado musical de la saga merece mención aparte. Lejos de contentarse con una melodía sobre la que trabajar con algunas mejoras y mantenerla definitivamente, la serie goza de un elenco de temas compuestos por grandes artistas J/Pop japoneses. Las dos primeros juegos tienen una BSO producida por el músico Masato Nakamura de la banda japonesa 'Dreams Come True'. Más adelante Wavemaster, la propia compañía musical de Sega, hizo la mayoría de las composiciones de los siguientes títulos de la enorme serie. Jon Senoue, miembro del equipo Wavemaster así como de la banda Crush, hizo que éste ultimo grupo tocara en varios de los títulos: Sonic Adventure, Sonic Heroes y Shadow the Hedgehog.

El aspecto general de Sonic no ha cambiado excesivamente desde el comienzo de la saga. Si bien es cierto, ha "sufrido" ciertos retoques que le han estilizado hasta convertirlo en el actual personaje. Por ejemplo, el número de espinas que surgen de su lomo ha aumentado significativamente. Pasa lo mismo con su altura; si al principio se reducía a un sprite en movimiento con relativamente poquisimos píxeles, en las últimas apariciones nos encontramos a un Erizo erguido con un aspecto más juvenil que nos recuerda mucho menos su origen animal. Se entiende que ambas variaciones se han hecho aprovechando el avance gráfico de los sistemas sobre los que nuestro amigo corre ya que, por extraño que parezca, antes las limitaciones técnicas de las consolas llegaban hasta esos extremos.









La primera entrega de la larga serie apareció en el año 1991 y, en contra de lo que mucha gente piensa, fue un juego de Megadrive/Genesis. La versión 8-bits (Master System - Game Gear), que salió poco después de la primera, fue un 'port' rebajando la calidad del mismo. En éste conocimos tanto a Sonic como a su antagonista el Dr. Robotnik, también conocido como Dr. Eggman, perpetuo enemigo de nuestro pequeño Erizo, aunque, como es de presumir, no el único. El juego no variaba excesivamente el sistema de juegos de las plataformas vistos hasta el momento, pero incluía de manera portentosa el factor de velocidad tan característica de Sonic. Debido a la gran acogida y tremendo éxito de ventas, 'Sonic: The Edgehog' no tardó en sustituir a 'Altered Beast' como juego incluido en el pack Genesis/Megadrive de esa época. Tan solo un año después apareció la segunda entrega de la serie 'Sonic: The Edgehog 2' con la inclusión de Tails, un zorro que nos acompañará y sera plenamente jugable, como principal novedad. Se recuerda con cariño especial el modo dos jugadores, en que la pantalla se partía en 2 y podíamos participar cada uno con uno de los animalillos. Y el "no va a más", sin duda, el modo 'special' pseudo-3D en donde corríamos a lo largo de un 'Half-Pipe' recolectando anillos. El juego, además, incluía claros guiños hacia a la cultura occidental como a la oriental; al oeste por la inclusion de la llamada 'The Death Egg' alusión a la 'Death Star' o Estrella de la Muerte de Star Wars. Para el Este con la inserción del modo Super Sonic, relacionado mucho más directamente con los Super Guerreros de Bola de Dragón. Fuere como fuere, el juego se convierte rápidamente en uno de los títulos más importantes e influyentes de la Genesis/Megadrive.

Ya en 1993, y tan sólo dos años más tarde del inicio de la saga, la nueva aparición de Sonic se hizo efectiva. Esta vez cambió, por primera vez, el cartucho por el CD en lo que vino a llamarse 'Sonic CD'. En él, con un Sonic de nuevo solo, pudimos conocer a su novia: Amy Rose, además de a su Alter Ego: 'Metal Sonic'. En esta entrega Sonic debía utilizar su increíble velocidad para poder volver al pasado (estilo Superman) y así frustrar los planes del tirano megalómano Dr. Eggman. Desgraciadamente, y en gran parte debido al pobre éxito de la plataforma MegaCD, el juego no obtuvo el éxito esperado aunque se tratara de un gran título.

'Sonic 3' y 'Sonic & Knuckles', ambos aparecidos durante el año 1994, eran en realidad el mismo título. Debido al coste de fabricación de los cartuchos y al tiempo de entrega, se decidió partir el juego en dos. En ambos Sonic y Tails deben luchar de nuevo contra el Dr. Eggman, pero esta vez añadiéndole la terrible amenaza de Knuckles, un erizo rojo y más malo de la cuenta. Los otros juegos de plataforma 2D basados en el personaje han hecho su aparición en consolas portátiles. Desde los 'Sonic Chaos' y 'Sonic triple trouble' que triunfaron en la Gamegear hasta el último 'Sonic Rush' (2005), que podemos encontrar en el catálogo de la Nintendo DS. Anteriormente, Sonic se dejó ver en títulos aparecidos para GBA y la, en España casi desconocida, 'NeoGeo poket Color'.

El año 1998 marcó un antes y un después en la historia de la serie. El equipo 'Sonic team' dio un importante paso con la creación de 'Sonic Adventure', evolución lógica hacia el 3D, aprovechando las cualidades de su Dreamcast. En su día fue calificado gráficamente como el juego más rompedor del género y además uno de los primeros que apareció para la última consola de Sega. Inicialmente ideado como un RPG, acabó siendo un juego de aventuras, que los seguidores de Sonic agradecieron como agua de Mayo ya que, aún muchos, lo recuerdan como uno de los mejores que han aparecido. Eggman, esta vez a través de un nuevo enemigo, Chaos, pretendía atacar una ciudad 'Station Square', generalmente relacionada con Manhattan. Hasta el 2001 debimos esperar para que Sega nos entregara la segunda parte del fantástico 'Sonic Adventure'. Introducía un nuevo enemigo: el "anti-heroe" Shadow. Con la extinción de Sega en el mercado de Hardware apareció el que, hasta ahora, es el último título 3D y, esta vez, multiplataforma, titulado: 'Sonic Heroes' (2004). El cambio en la jugabilidad de este último título es brutal respecto a las anteriores entregas de la serie. En esta ocasión podemos controlar hasta equipos de tres personajes a la vez, que podemos escoger con una combinación de botones. En total podremos disfrutar de 6 tipos de juegos, los mismos que número de equipos (cada uno de 3 personajes) que componen el juego. Las reacciones de la crítica especializada, así como de los seguidores, no podían ser más buenas. Si bien había algunos fallos de clipping y de uso de cámara que ensombrecían algo la puntuación, el juego obtuvo una muy buena acogida. Actualmente se está trabajado en dos nuevos títulos 3D multiplataforma: 'Sonic the Edgehog 2006' y 'Sonic and the Secret Ring' para XBOX360/PS3 y Wii respectivamente.

Dejando de lado el género de plataformas, Sonic ha tenido un protagonismo especial en otros muchos juegos de la compañía japonesa. Así como Mario se ha permitido un sinfín de 'Spinoff's' que le han llevado a conducir como un loco o incluso jugar a Tenis como el mismo Rafa Nadal, Sonic, no se ha quedado corto en sus aventuras paralelas. Cabe destacar especialmente el exitoso juego de Pinball 'Sonic Spinball' o el de lucha 'Sonic Fighters'. Mucho más recientemente, y siguiendo la estela de 'Super Mario Kart', debemos recordar los juegos de carreras 'Sonic R' de la Saturn o el 'Sonic Riders' de GC. Innumerables son, también, los juegos en los que el protagonista era uno de los personajes característicos de la saga.

El fenómeno Sonic, lejos de lo que se pueda pensar, no abarca símplemente los juegos descritos. A lo largo de estos últimos 15 años han aparecido diversas series de televisión con nuestro personaje como protagonista. Estas series se han podido seguir tanto en EEUU como en Inglaterra y en Francia. La influencia llegó hasta tal punto que, incluso, han aparecido diversos cómics con su correspondiente serie ánime en el país del sol naciente, exportados posteriormente a occidente. Aunque Sega haya descontinuado la producción de consolas, nada hace pensar que Sonic vaya a desaparecer. Es más, con el paso de los años han seguido apareciendo títulos de calidad en los que Sonic era el protagonista y, no hay duda, el pequeño erizo va a tener cabida en las consolas de nueva generación.

Alberto Ribes



CURIOSIDADES_

1. En el primer título de la serie la versión NTSC (formato americano) era un 10% más rápida que la PAL europea. Este fallo está solucionado con las posteriores entregas nunca en la primera y en las demás reediciones del juego.
2. Si alguien tenía dudas acerca de lo que Sega pretendía con su nueva criatura, nos quedamos con esta frase escrita en la contraportada de la caja del primer juego en su versión americana: "Sonic puede ser el nuevo SUPER Héroe...". Curiosamente SUPER está escrito en mayúsculas, como "SUPER Mario Bros."
3. Aunque el primer juego en 3D de la serie es el 'Sonic Adventure', anteriormente había planeado, y más adelante cancelado, un juego de esas características para la Sega Saturn titulado 'Sonic X-Treme'
4. En la serie de televisión protagonizada por Sonic, Adventures of Sonic the Hedgehog, la voz que le doblaba era del mismísimo Jaleel White, sí, sí, Steve Urkel.

RE_ REVIEW

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **18+**
Género: **Estrategia en tiempo real**
Plataforma: **PC**
Desarrollador: **Relic**
Distribuidor: **THQ**
VISITA: **www.companyofheroesgame.com**



NOTA: **9**
PENSAMOS QUE ES:
Excelente





PROS_
- Motor gráfico impresionante
- Traducido y doblado al castellano
- Histórico

CONTRAS_
- Conflicto bélico muy trillado
- Algún detalle poco realista

COMPAÑÍA ABLE PREPARADA

COMPANY OF HEROES



Company of Heroes no aporta absolutamente nada nuevo al género pero culmina todas y cada una de sus facetas con una nota excelente.

El día D la hora H, Omaha Beach, uno de los clásicos entre los escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Relic nos pone a los mandos de la compañía Able, en un título de estrategia en tiempo real con un motor gráfico digno del mejor shooter en primera persona.

¿Qué tiene de especial CoH respecto a otros RTS? La respuesta es más bien complicada: nada y todo. Company of Heroes no aporta nada nuevo al género, pero culmina todas y cada una de sus facetas con una nota excelente.

La Segunda Guerra Mundial es posiblemente el escenario de guerra más trillado de los últimos años. CoH nos lleva, a través de esta conocida historia a lo largo de quince complejas misiones para reconquistar Normandía, desde la playa de Omaha hasta la rendición del Séptimo Ejército. Guerra sin descanso.

En el interfaz de juego encontraremos todo en su sitio. Se nota que la experiencia de Dawn of War ha sido aplicada: minimapa, acceso directo a las unidades, gestión de recursos, etc..., Algo así como subirse a un buen coche, parece que esté todo pensado para nosotros, en su justo lugar.

Una vez metidos en el juego sorprende gratamente la IA de las unidades, tanto las enemigas como las propias, que aunque no las comandemos actúan con gran inteligencia. Las zonas de control son básicas en CoH, mediante ellas ganaremos más o menos combustible y municiones, que nos permitirán avanzar en nuestro estado de desarrollo y maquinaria de guerra. Igualmente importante es el uso de edificios para establecer puntos de control avanzados y de defensa de territorios o el aprovechamiento de material abandonado por el enemigo, que mejorará el rendimiento de nuestras tropas. Las unidades ganan veteranía a lo largo de las misiones y son mucho más efectivas cuanto más veteranas son.

El motor gráfico Essence da el do de pecho en este título, con un mundo totalmente modelado en 3D y cámaras que cubren los 360 grados, con un nivel de zoom espectacular que va desde la visión cenital que nos permite controlar gran número de unidades hasta una visión prácticamente en primera persona, que nos sumerge de lleno en la el fragor de la batalla.

El apartado sonoro remata la calidad de CoH. Totalmente doblado al castellano, con alguna que otra palabra malsonante que anima la acción, efectos FX sobresalientes y en conjunto un apartado que contribuye enormemente a la calidad global del título.

Por si todo esto fuera poco el modo online es un auténtico vicio, plagado de infames enemigos que tratarán de infringir el mayor de los castigos a nuestras tropas. Partidas de hasta ocho jugadores en las que podremos formar parte de las tropas del Eje o de las tropas Aliadas, con mapas muy tácticos y acción sin descanso, pudiendo jugar en modo cooperativo o todos contra todos. Este modo alarga infinitamente las horas de juego.

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_ Si te gustan los RTS éste es tu juego para las navidades. Muchas horas de juego tanto en el modo campaña como multijugador, con partidas de hasta 8 jugadores con un frenesí infernal. THQ y Relic te harán disfrutar hasta el último euro de tu inversión con una historia apasionante, un acabado gráfico brutal y un excelente doblaje al castellano.

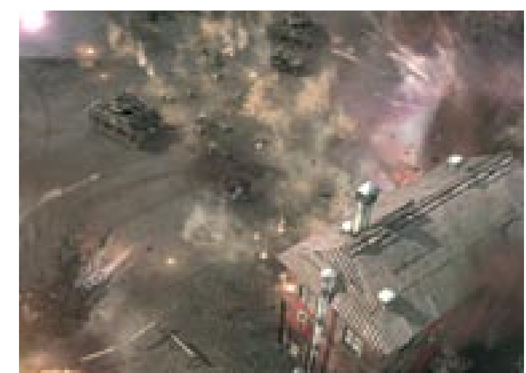
Quince complejas misiones para reconquistar Europa, desde la playa de Omaha hasta la rendición del Séptimo Ejércita Guerra sin descansa



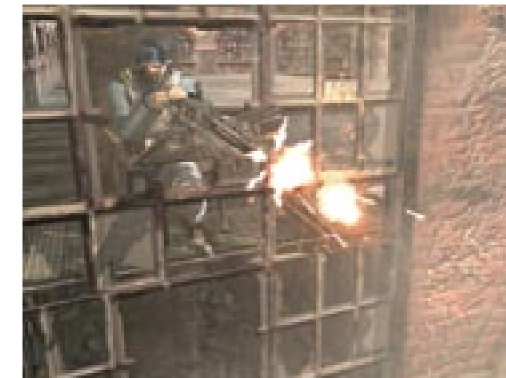












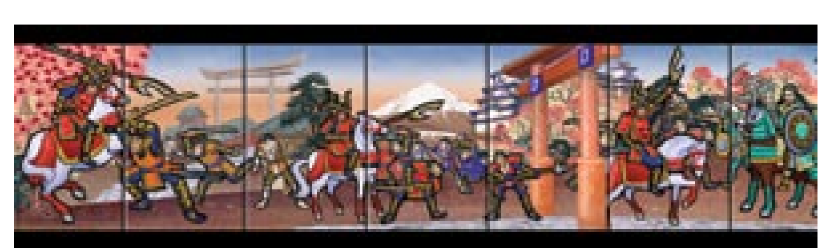
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **ND**
Género: **Estrategia**
Plataforma: **DS**
Desarrollador: **Digital Eclipse/ Backbone**
Distribuidor: **Take2**

NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable

PROS_
- Excelente sistema de turnos
- Variedad de unidades
- Está en castellano

CONTRAS_
- El sonido es muy mejorable
- La pantalla se queda pequeña

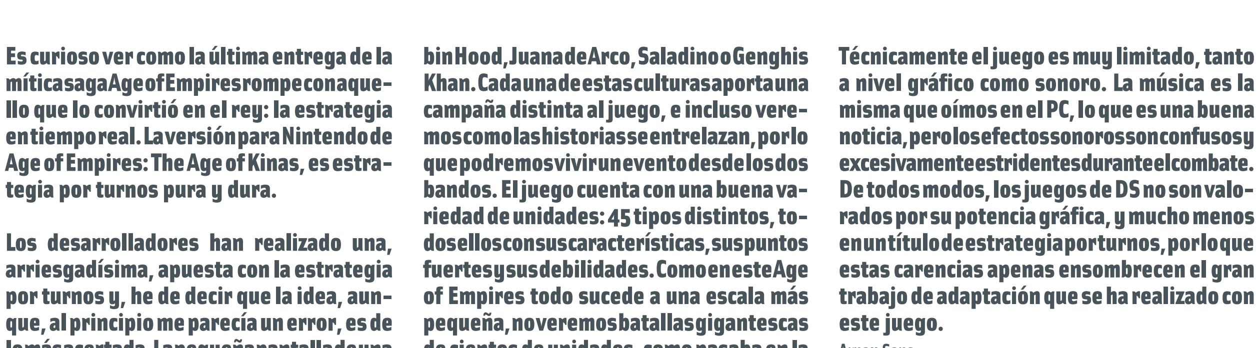




Ahora, seremos protagonistas de combates más reducidos, por lo que elegir correctamente cada unidad será la clave del éxito

LARGA VIDA AL REY DE LA ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS



Es curioso ver como la última entrega de la mítica saga Age of Empires rompe con aquello que lo convirtió en el rey: la estrategia en tiempo real. La versión para Nintendo de Age of Empires: The Age of Kinas, es estrategia por turnos pura y dura.

Los desarrolladores han realizado una, arriesgadísima, apuesta con la estrategia por turnos y, he de decir que la idea, aunque, al principio me parecía un error, es de lo más acertada. La pequeña pantalla de una DS y sus limitaciones técnicas no permiten un juego fiel al Age of Empires de PC, por lo que se ha replanteado y adaptado perfectamente a lo que la portátil de Nintendo puede manejar.

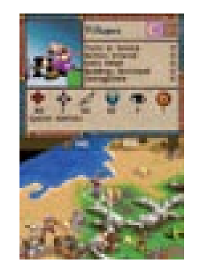
La introducción de los turnos en el juego implica un cambio radical en la manera de jugar. Tradicionalmente en Age of Empires, era importante no sólo la táctica, sino también la velocidad a la que nos preparábamos para la guerra. Ésto se ha terminado. Ahora lo importante es elegir bien las unidades, construir los edificios correctos y buscar los puntos débiles de la civilización enemiga. Todo es más lento, para bien y para mal. A algunos les desesperarán las esperas mientras el enemigo usa su turno, pero otros podrán desarrollar toda la estrategia civil y militar que contiene el juego gracias a ello.

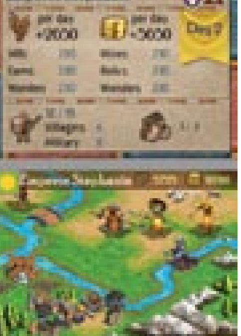
Las civilizaciones disponibles en AOE para DS son cinco: británica, franca, mongola, sarracena o japonesa. Cada una de estas civilizaciones contará con héroes, tal y como pasaba en los AOE de PC, entre los que encontramos a: Ricardo Corazón de León, Robin Hood, Juana de Arco, Saladino o Genghis Khan. Cada una de estas culturas aporta una campaña distinta al juego, e incluso veremos como las historias se entrelazan, por lo que podremos vivir un evento desde los dos bandos. El juego cuenta con una buena variedad de unidades: 45 tipos distintos, todos ellos con sus características, sus puntos fuertes y sus debilidades. Como en este Age of Empires todo sucede a una escala más pequeña, no veremos batallas gigantescas de cientos de unidades, como pasaba en la versión de PC; ahora seremos protagonistas de combates más reducidos, por lo que elegir correctamente cada unidad será la clave del éxito, para lo que contaremos con la información detallada de cada unidad en la pantalla superior.

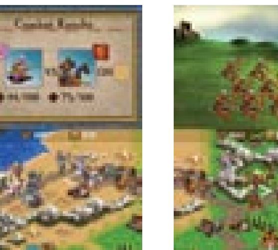
Técnicamente el juego es muy limitado, tanto a nivel gráfico como sonoro. La música es la misma que oímos en el PC, lo que es una buena noticia, pero los efectos sonoros son confusos y excesivamente estridentes durante el combate. De todos modos, los juegos de DS no son valorados por su potencia gráfica, y mucho menos en un título de estrategia por turnos, por lo que estas carencias apenas ensombrecen el gran trabajo de adaptación que se ha realizado con este juego.

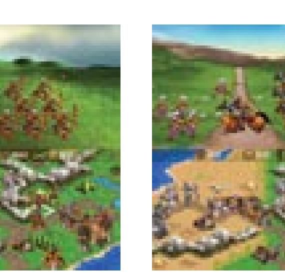
Arnau Sans

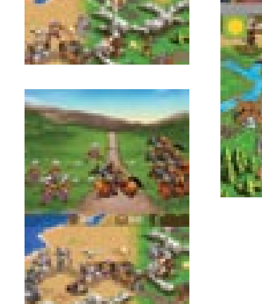
NUESTRO VEREDICTO_ Age of Kings para DS es una muy buena adaptación del clásico de PC, con un cambio muy importante en el estilo de juego, que lejos de empeorar el juego, lo hace más accesible a los usuarios de la portátil.











EL DIFÍCIL MUNDO DE LA ADOLESCENCIA

CANIS CANEM EDIT

FICHA DE PRODUCTO_

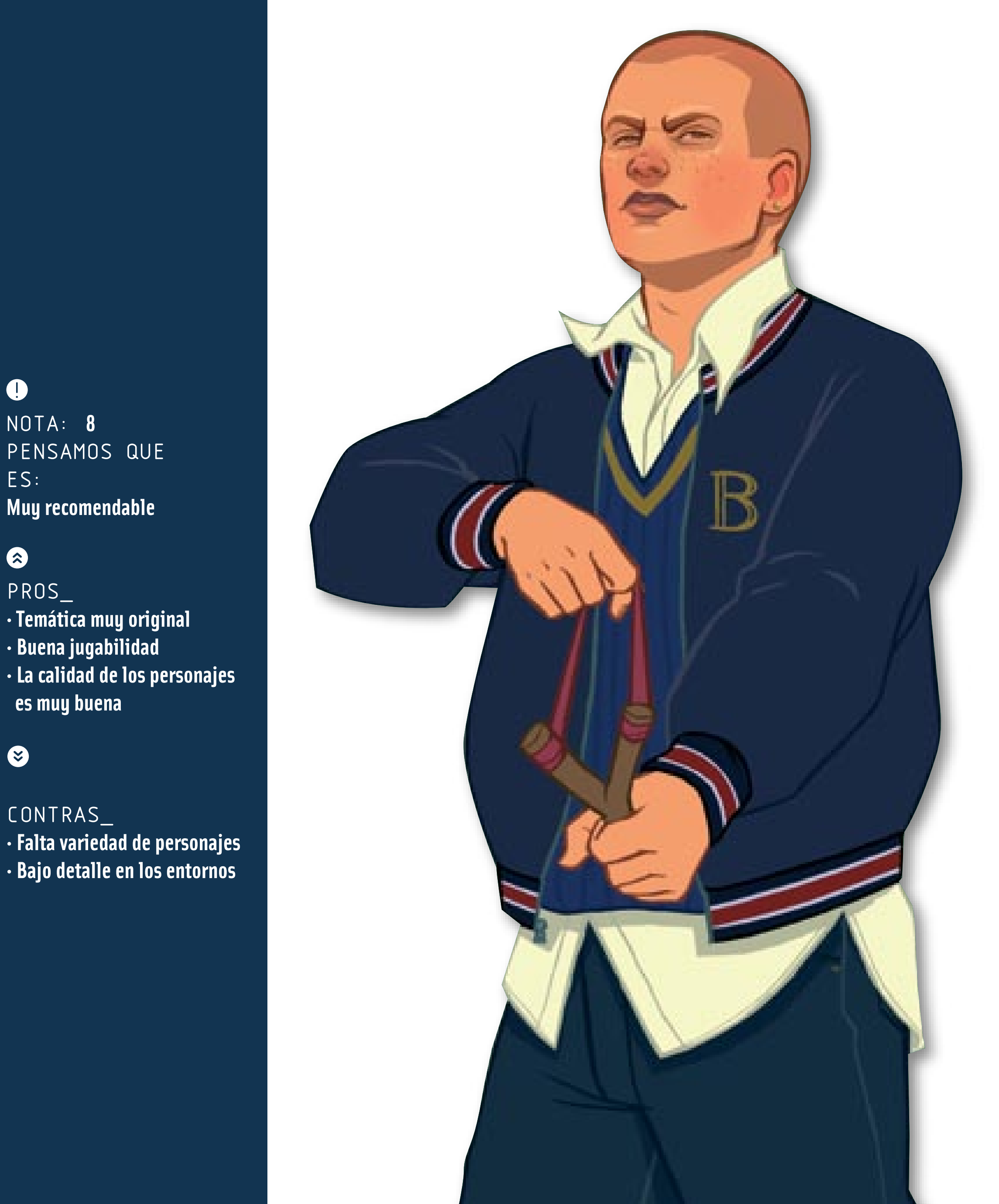
Clasificación PEGI: **17+**
Género: **Acción**
Plataforma: **Playstation 2**
Desarrollador: **Rockstar Games**
Distribuidor: **Take 2**
VISITA: **www.rockstargames.com/bully**

NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

PROS_
- Temática muy original
- Buena jugabilidad
- La calidad de los personajes es muy buena

CONTRAS_
- Falta variedad de personajes
- Bajo detalle en los entornos

Nos daremos cuenta de que el camino que nos espera para poder alcanzar el respeto en la academia puede ser arduo y peligroso.



Bajo la piel de Jimmy Hopkins, un estudiante de 15 años con pinta de chico malo y con algo de mal carácter, es como empezaremos esta historia. Su ambiciosa madre decide, dada la última expulsión de su hijo, inscribirlo en una academia privada llamada Bullworth, en la que espera que aprenda algo más que a escribir y a leer.

El juego, a pesar de la cantidad de críticas que ha recibido antes de salir a la venta por el contenido incitador a la violencia de los jóvenes, dista mucho de esa realidad. En contra de todo lo que se pueda pensar, muestra la historia de un chico, Jimmy, que adentrándose como nuevo estudiante en una academia en la que los grupos están muy separados por individuos de diferentes bandos, deberá abrirse camino e intentar crear su propia reputación entre el alumnado, y por supuesto entre el profesorado.

Como cabe esperar, la manera de hacernos un hueco entre estos será de forma poco convencional, pero el mensaje seguirá siendo el mismo: abrirnos paso entre el difícil y actual mundo adolescente e intentar que nada nos haga bajar la guardia y perder las ganas de luchar. Nada más comenzar el juego nos daremos cuenta de lo duro que puede ser el paso por Bullworth. Tras pasar por el despacho del director, al que parecen entusiasmarle los chicos problemáticos, nos dirigiremos al bloque de los chicos y nos daremos cuenta de que el camino que nos espera para poder alcanzar el respeto en la academia puede ser arduo y peligroso. Los empujones estarán a la orden del día, ya que somos el chico nuevo que no está en ninguno de los bandos, así que tanto los chulos, los pijos, los matones como los deportistas nos harán la vida imposible. Con los empollones no tendremos muchos problemas ya que no gozan de mucha popularidad, cosa que tampoco necesitan.

En nuestra primera pelea podremos echar un primer vistazo al modo de lucha que se emplea en el juego. Veremos que para poder fijar nuestro objetivo deberemos pulsar L1 y posteriormente podremos actuar. Una vez adentrado en la pelea usaremos el cuadrado para poder asestar golpes a nuestros oponentes ya que no suelen atacar solos sino en grupos y si no, tranquilos que algunos ya se sumarán a la pelea. Si por contra no ha empezado la pelea, podremos optar por varias opciones. Podremos evitar luchar hablando con nuestro oponente e intentar traer la paz, cosa que conseguiremos dando una pequeña cantidad de dinero.

Pero no todo es tan dramático; en el caso de las chicas podremos conseguir algo más que una ausencia en nuestra cartera, si hablamos con la chica adecuada y le damos algo como unas flores o unos bombones, que podremos conseguir buscando en nuestra escuela. Ella nos obsequiará con un jugoso beso. Un regalo muy bonito a cambio de unas flores, ¿no creéis?

Para poder ganarnos la confianza de nuestros compañeros deberemos hacer una serie de pruebas que se nos presentan como un tipo de misiones a lo GTA, que pueden ir desde la escolta de uno de nuestros compañeros a lo largo del campus intentando evitar que lo apaleen, a la localización de transistores. Por otro lado, tenemos a los profesores, cuya confianza nos ganaremos asistiendo a clase puntualmente y haciendo bien nuestro trabajo.

El colegio consta de un horario para las clases y de uno libre en el que iremos desarrollando las misiones, si toca el timbre anunciando la clase y nosotros no llegamos a la hora los vigilantes que rondan el campus nos harán llegar a nuestro destino.

Cada una de estas clases nos ayudará a aumentar distintas habilidades, por ejemplo: si aprobamos la clase de arte, nuestra habilidad para besar también aumentará; Si aprobamos química, podremos crear nuevos petardos o bombas fétidas, etc...

El juego cuenta con un aspecto gráfico bastante detallado, con unos personajes físicamente muy cuidados pero algo falto en variedad, ya que paseando por el campus nos daremos cuenta de que no paramos de cruzarnos a los mismos sujetos, pero con una manera distinta de actuar.

Ernesto Gámez















NUESTRO VEREDICTO_ Un juego diferente en cuanto a temática y muy acorde con la actualidad adolescente. Gráficamente bastante logrado para lo que nos puede seguir ofreciendo la consola de Sony y muy entretenido gracias a la cantidad de misiones.

SEXO, DROGAS Y GTA

GTA VICE CITY STORIES

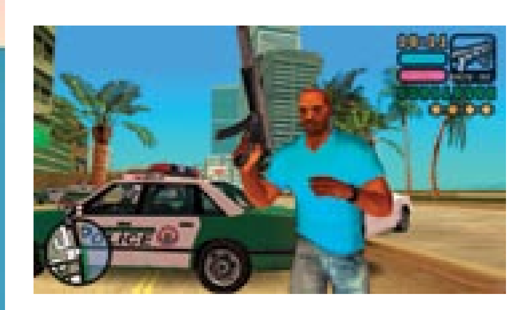
Tráfico de drogas, armas, robo de coches, asesinatos, tiroteos con bandas de hispanos, chuleo de prostitutas...

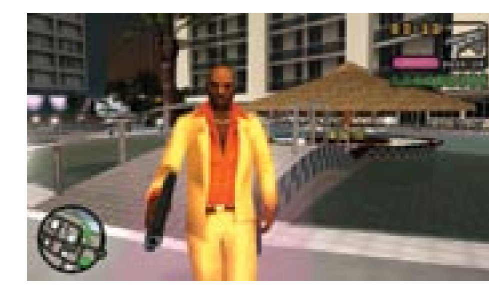
FICHA DE PRODUCTO_
- Clasificación PEGI: **17+**
- Género: **Acción**
- Plataforma: **PSP**
- Desarrollador: **Rockstar Games**
- Distribuidor: **Take2**
- VISITA: **www.rockstargames.com/vicecitystories**

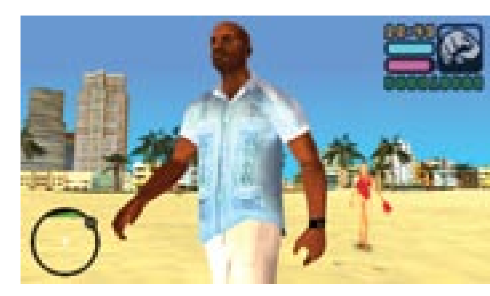
NOTA: 7,5
PENSAMOS QUE ES: **Recomendable**

PROS_
- Mucha variedad de armas
- Excelente banda sonora
- La libertad de acción

CONTRAS_
- Originalidad cero
- Gráficos pobres









A estas alturas ya no es necesario presentar a un título del calibre de GTA, pues su nombre ya se utiliza para describir un género de videojuegos. Rockstar sabe que la fórmula, aunque trillada, funciona de maravillas en las consolas de Sony, y es por ello que ha decidido adaptar el clásico GTA Vice City de Playstation 2 a la PSP.

GTA Vice City Stories nos cuenta una historia distinta a la del original, aunque relacionada. Si en la versión de PS2 tomabamos el papel del criminal Lance Vance, ahora encarnaremos a su "honrado" hermano Vic Vance. El juego, ambientado en los años 80, empieza cuando Vic llega a un cuartel del ejército al que se ha alistado para ganar dinero con el que ayudar a un hermano enfermo. Aunque Vic presume de una moral intachable, no tarda en aceptar trabajillos de su corrupto sargento transportando droga, traficando con armas y matando a bandas enemigas.

Como en cualquier GTA, el argumento es poco más que una excusa para enlazar misiones: al tráfico de drogas y de armas hay que añadirle, robos de coches, asesinatos, tiroteos con bandas de hispanos, chuleo de prostitutas, y cualquier actividad ilegal que os podais imaginar. Además de estas misiones que siguen un hilo abierto, tendremos total libertad de movimientos para hacer lo realmente divertido en estos juegos: sembrar el caos en la ciudad. Podemos empezar por robar un coche, con el que arrollaremos una moto de la policía para conseguir su pistola. Conforme vayamos acabando con los polis que acuden al lugar, aumentará nuestro nivel de búsqueda, lo que se traduce en la intervención de los SWAT, un helicóptero con francotiradores e incluso agentes especiales del FBI. El nivel de destrucción que podemos lograr es alucinante, con vehículos explotando y persecuciones por las calles de Vice City.

El nivel gráfico es aceptable para una PSP, aunque tras varios años usando el mismo motor gráfico para varios Grand Theft Auto ya va siendo hora de darle la jubilación. La palabra textura es prácticamente desconocida en este juego, y los modelos poligonales son toscos. La ciudad es enorme y cuenta con zonas muy diversas: los muelles, la zona industrial, el barrio chino, el Downtown con sus rascacielos... para recorrerla hay que tomar prestados los coches o las motos que los ciudadanos nos dejarán gustosos. No hay una gran variedad de coches, aunque en alguna ocasión nos sorprenderemos al encontrar un espectacular deportivo. Otro medio de transporte muy interesante es el helicóptero, cuyo sistema de vuelo se ha adaptado muy bien a los controles de psp, aunque es difícil conseguir uno.

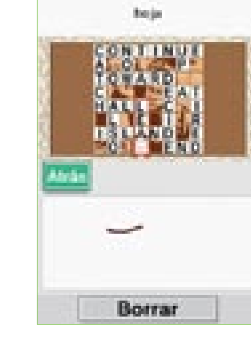
La música sigue siendo uno de los puntos fuertes de GTA Vice City. La banda sonora es la misma que en la versión de PS2, lo cual es muy buena noticia. Al subir a un coche podremos cambiar las emisoras de radio y escuchar todo tipo de música de los 80, además de unos peculiares locutores de radio cargados de humor. Arnau Sans

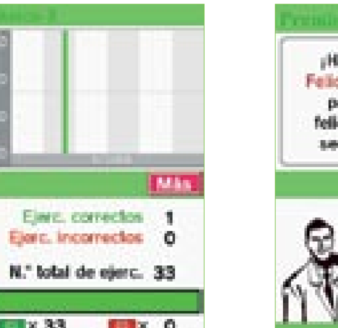
NUESTRO VEREDICTO_ Una buena adaptación del Vice City de Playstation 2. Precisamente, por basarse en un juego de hace años, arrastra un apartado técnico muy mejorable, que sin embargo no hace sombra a la diversión que proporcionan todos los juegos de la saga GTA.

Antes de iniciar los ejercicios hay que pasar una prueba de nivel: TOEIC, prueba número uno del mundo para medir el inglés profesional











AHORA PODRÁS PRACTICAR Y APRENDER CASI SIN DARTE CUENTA

ENGLISH TRAINING



Normalmente después del verano nos hacemos propuestas de mejora como: ir al gimnasio, aprender o mejorar nuestro nivel de inglés, bajar unos kilitos...

Lástima que, casi cada año, se repite la misma historia. Y es que, a la hora de la verdad, no tenemos aquel angelito bueno que nos empuje al cumplimiento de nuestras promesas.

Como Ángel de la Guarda, Nintento DS, este año nos hace llegar el juego "English Training disfruta y mejora tu inglés", con una base de datos de miles de palabras y frases anglosajonas, siguiendo el ejemplo del exitoso programa de entrenamiento mental "Braintraining del Dr. Kawashima: ¿cuántos años tiene tu cerebro?". ¡Se acabaron las excusas!

Antes de iniciar los ejercicios hay que pasar una prueba de nivel: TOEIC, prueba número uno del mundo para medir el inglés profesional; parecido al que se hace en las academias para designarte el curso al que debes acudir. Una de las ventajas es que puedes realizar el test cuándo y dónde tú quieras, sin sentir la presión de aquellos dos ojos-profesor que se clavan en tu hoja y en tu cerebro y que no te dejan pensar con claridad...

En función de la nota que saques, English Training, te coloca en un nivel determinado y, a partir de ese momento, el ritmo de aprendizaje depende de ti. English Training, básicamente, te hace realizar dictados, tanto de palabras como de oraciones completas y ejercicios de pronunciación.

El programa registra nuestra evolución diaria a través de gráficos. Cuanto mejor sea nuestro inglés, más ejercicios podremos realizar e iremos desbloqueando nuevas actividades y contenidos extras como: crucigramas, minijuegos y ejercicios de "listening". Es sorprendente comprobar que a medida que vas resolviendo actividades tu rapidez y tu seguridad en las respuestas aumenta.

Todos sabemos que para poder aprender hay que estar motivado y además disponer de buenas herramientas de aprendizaje. English Training te las brinda a través de este juego. Ahora podrás practicar y aprender casi sin darte cuenta.

Si aceptas el desafío, comprobarás que funciona. Evelia Santos

RE_ REVIEW

FICHA DE PRODUCTO_
- Clasificación PEGI: **3+**
- Género: **Retos mentales**
- Plataforma: **Nintendo DS**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Distribuidor: **Nintendo**

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: **Excelente**

PROS_
- Aprende Ingles cuando y donde tú quieras
- Se adapta a todos los niveles

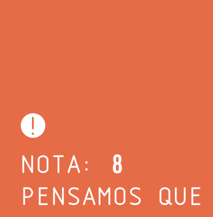
CONTRAS_
- Que no tengas una DS

EL MAL CONTRA ARTURO

ULTIMATE GHOST 'N' GOBLINS



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Plataformas
Plataforma: PSP
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Proein
VISITA: www.capcom.com/ugng/



NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

PROS_
- Visualmente atractivo
- Rescata un género caduco
- Digno sucesor del clásico

CONTRAS_
- Momentos de dificultad desquiciante
- Quizás se esperaba más de la BSO

El clásico de los videojuegos aterriza en la portátil de Sony con un lavado de cara impresionante, pero manteniendo el estilo de juego más clásico

Nuestro Rey digital es el único capaz de hacer frente al Mal, representado siempre por una entidad diabólica barbuda con una gran cara en su vientre. Una y otra vez, esta entidad, el Príncipe de las Tinieblas, intenta adueñarse del mundo de los mortales mezclando su sangre diabólica con la sangre azul de la antigua estirpe de los reyes. Por desgracia, la única representante de dicha estirpe es la novia de nuestro héroe, Arturo, con lo que el pobre caballero no tiene más remedio que enfrentarse una y otra vez a los Príncipes del Mal.

Ahora, el Maligno, retorna de nuevo con su afán reproductivo y ha vuelto a tomar por rehén a nuestra amada. Nosotros, como digno caballero que somos, no dejaremos que sus sucias manos mancillen el virginal cuerpo de la codiciada princesa.

El clásico de los videojuegos aterriza en la portátil de Sony con un lavado de cara impresionante, pero manteniendo el estilo de juego más clásico. A todo ese arsenal de armas que en décadas pasadas usamos para combatir al Mal se le suman ahora nuevas armas y armaduras para intentar evitar la inevitable fatalidad de acabar en calzoncillos ante de una legión de criaturas infernales.

Los años no pasan en balde

Los chicos de Capcom han mezclado con bastante maestría dos generaciones de videojuegos. El más clásico scroll lateral se fusiona en la aventura de Arturo con gráficos 3D, compuestos por polígonos. El resultado es muy bueno, manteniendo ese toque mágico del original e incorporando grandes novedades como mayor fluidez de movimientos e inesperados (aunque escasos) cambios de ángulo de cámara.

Además el juego ha ganado en colorido y diseño, con unos enemigos mucho más vistosos, gran variedad de escenarios (algunos de ellos muy bien trabajados) y armas y efectos especiales impactantes. El lavado de cara, por lo tanto, acaba no siendo tal, sino más bien un rediseño completo del clásico de recreativa.

Corre y salta con Arturo

La jugabilidad se sigue manteniendo extremadamente fiel al clásico de recreativa. Volvemos a encontrar el doble salto o los disparos en cuatro direcciones (nada de diagonales, por supuesto), no obstante se han incorporado nuevas e interesantes novedades como cubrirse con escudo, diferentes y nuevas armaduras que otorgan habilidades especiales como: correr, volar o incrementar nuestro poder destructivo, y nuevos poderes mágicos que se irán incrementando a medida que avanzamos la aventura.

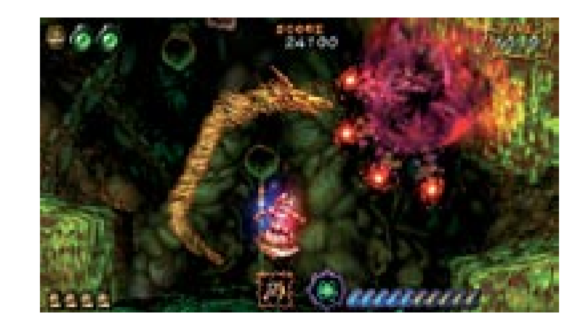
Además también se ha cambiado el sencillo sistema de asignación de daños de la versión anterior a otro menos anquilosado y más versátil. Ahora tendremos tres golpes por defecto antes de convertirnos en un amasijo de huesos. A los dos golpes, perderemos la armadura y quedaremos bajo la única protección de nuestras calzonas. No obstante, las diferentes armaduras suman puntos extra de resistencia a los golpes antes de que ésta se rompa.

Obviamente, esto ha sido un acierto ya que debemos reconocer que la dificultad del juego es muy elevada, incluso desquiciante en según qué puntos de la aventura. Por suerte para todos, la PSP de Sony no funciona a base de monedas de "cinco duros", como hacía el clásico de recreativa. De esta forma, jugar a Ultimate Ghost 'N' Goblins no supondrá la bancarrota de nuestra economía juvenil, como nos ocurrió antaño a muchos, cuando nuestra riqueza se contabilizaba de 100 pesetas en 100 pesetas. Antonio Soto

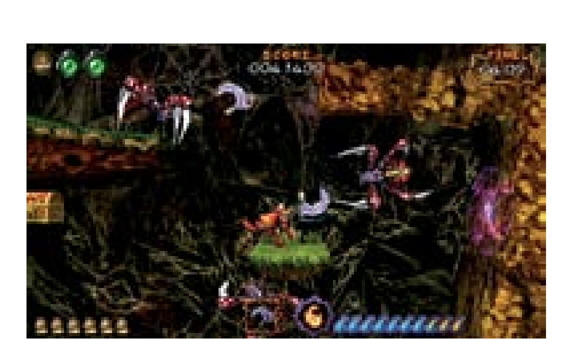


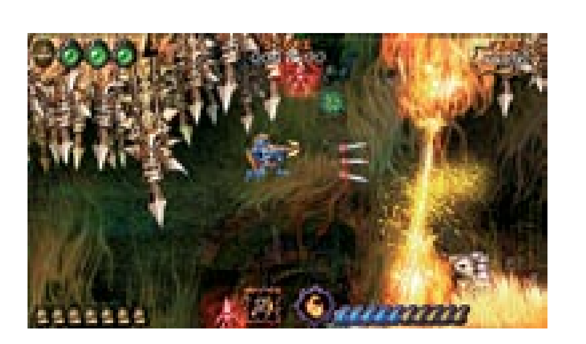












NUESTRO VEREDICTO_ Nos encontramos ante un digno sucesor de todo un clásico del mundo del ocio interactivo. Los chicos de Capcom han sabido extraer la esencia de la saga, incorporando nuevas y muy acertadas novedades que dan una bocanada de frescura a un estilo de juego, el plataformero scroll lateral, desfasado en un mundo de 3 dimensiones.

Escenarios repletos de detalles y terroríficamente vistosos, melodías caballerescas (con homenaje incluido a la famosa melodía de la primera pantalla del primer Ghost 'n' Goblins) y una jugabilidad que promete horas y horas de lucha contra el Mal si no optamos por la vía rápida y nos lo curramos. Y es que, razón no le faltaba a aquel señor que por primera vez pronunció la frase de que *"cualquier tiempo pasado fue mejor"*.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI:
Género: **Deportivo**
Plataforma: **PC, PS2, PSP, Xbox 360, Xbox**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
VISITA: www.nbalive07.com

NOTA: **7,5**
PENSAMOS QUE ES:
Recomendable

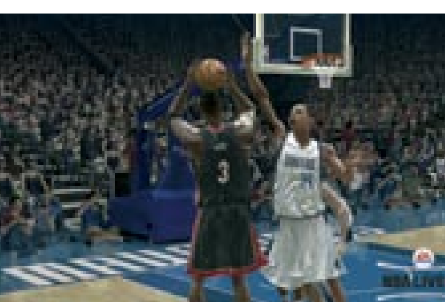


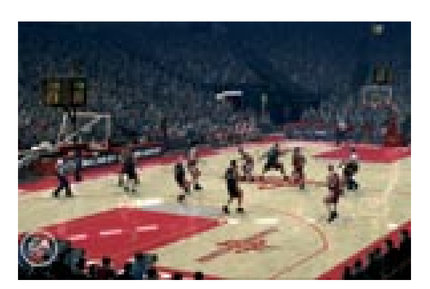
PROS_
- Modos de juego de todo tipo
- Larga durabilidad
- Contenidos extras de lujo
- Más Freestyle

CONTRAS_
- Casi todo ya lo vimos en NBA Live 06
- Más Freestyle
- Que no este Montes (Triiiiiple!! Daimiel!! Pincho de merluza o Mr. Catering)

Por eso tenemos NBA Live 07, para olvidarnos de lesiones, de viajes, de malas rachas anotadoras y jugar partidos y partidos, uno detrás de otro, hasta la saciedad







FESTIVAL FREESTYLE

NBA LIVE 07

La saga de videojuegos de temática baloncestística más respetada continua, año tras año, sin faltar ni uno solo a su cita con los jugadores de todo el mundo. Cada entrega nos retorna a la actual temporada de la NBA, actualizando jugadores, incorporando datos, etc.

El Santboiano, Pau Gasol, vuelve a hacer acto de presencia en la portada, luciendo ahora la barba estilo Jesucristo que le caracteriza, en pose luchadora, como si se fuera a comer el mundo. No obstante, la realidad es que el pobrecillo está lesionado y esta temporada posiblemente no se coma un "torrao".

Por eso tenemos NBA Live 07, para olvidarnos de lesiones, de viajes, de malas rachas anotadoras y jugar partidos y partidos, uno detrás de otro, hasta la saciedad. Eso, claro está, siempre que seas una de esas personas que disfruta metiendo balones en cestas.

¿Qué diferencias encontramos en la edición 07 respecto a la del 06? Pues básicamente la nueva edición de la franquicia deportiva de EA incorpora nuevas opciones de juego y de movimientos al llamado "Freestyle" que incorporó con anterioridad. Lo que esta temporada se denomina: "Total Freestyle Control".

Con esta incorporación el juego se vuelve más espectacular con pases, mates y tiros imposibles. No obstante, se polariza mucho más el juego, decantándose hacia las superestrellas del videojuego y dejando de lado a muchos jugadores que, como se suele decir, no rascarán bola. Los chicos de EA han querido compensar ese desequilibrio entre personajes y han incluido la figura del "Factor X". De esta forma, los típicos jugadores patéticos (uno por equipo), podrán tener su momento de gracia y lograr canastas espectaculares y pases de escándalo. No obstante, para lograr esto tendremos que invertir bastante tiempo, con lo que suele ser más gratificante coger a la superestrella y fulminar la canasta una y otra vez. Como nota curiosa, ¿a que no sabéis quién es el "Factor X" de los Raptors? Exacto, Calderón.

En lo referente a las largas temporadas de la NBA, se han incorporado factores que harán que los jugadores ganen "química" entre ellos, coordinando mejores pases y jugadas o se cansen gracias a los viajes, el exceso de minutos, etc. que se acumularán en el Modo Dinastía.

Entre los otros modos de juego volvemos a encontrar los partidos amistosos entre uno o dos jugadores, concursos de mates y triples retransmitidos por famosos comentaristas, campeonatos de Rookies, de los All-Stars, a parte de tutoriales con la voz de Steve Kerr (mítico en los Bulls) o comentarios de Greg Anthony. A todo esto se le debe sumar un montón de contenidos extra e información proporcionada la cadena ESPN, líder en comunicación deportiva. Un disfrute para todos aquellos eruditos de este deporte. Como siempre, el juego de EA merece la mejor nota en este aspecto.

Gráficamente, NBA Live 07 peca de lo mismo que pecan casi todos los juegos Multiplataforma. Le queda grande a la PS2 y pequeño a la XBOX360. El nivel es bueno, sobretodo en lo referente a los modelos de los jugadores estrella de la NBA, que alcanzan un parecido más que razonable. La equipación presenta un aspecto más real y la cancha también muestra un aspecto trabajado. Como nota negativa podemos destacar que el público presenta un aspecto poco verídico y los movimientos y la física del balón acostumbran a hacer extraños, creando "efectos visuales" a veces desconcertantes.

En lo referente al sonido, EA, suele dejarnos siempre con buen sabor de boca y esta vez no ha sido para menos. BSO al más puro estilo "negrata del Bronx", con canciones de lo más variadas dentro del panorama Rap & Black estadounidense y comentarios en castellano de Antoni y Sixto Serrano.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_ NBA LIVE 07 es un juego correcto, divertido y completo. Pero sigue demasiado la estela de su entrega anterior ya que las novedades no aportan aire fresco a la franquicia. El Freestyle manda sobre el juego en equipo. Todos los amantes de la filigrana y la pirueta estarán contentos. Los amantes de la estrategia y la táctica baloncestística, por desgracia, no opinarán lo mismo.

No obstante, es innegable que el juego tiene vida para rato, con extras que no todos los juegos son capaces de aportar y con modos de juego que se pueden exprimir hasta la última gota. Por lo tanto y, aunque se esperara más del juego por ser lo que es -NBA Live- y por venir de donde viene -Electronics Arts-, nos encontramos ante un gran juego de Basket.



El nivel de detalle llega incluso a mostrarnos cómo sudan

NUNCA JUGAR AL BALONCESTO FUE TAN REAL

NBA 2K7

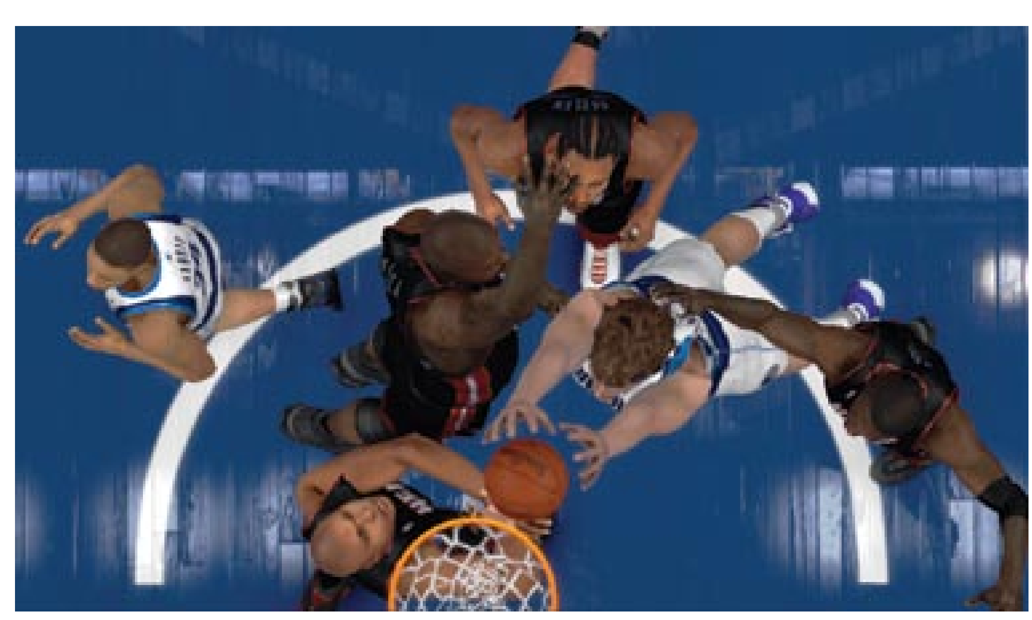
Todo buen jugador de un simulador busca una sensación de realismo, con la que pueda sentir que es él el que está jugando en la cancha, llevando el balón y ordenando jugadas para poder lograr la victoria. Fintas, pases, driblings, faltas de cualquier tipo, y tiros a canasta por doquier. Esto y muchísimo más es lo que nos espera en la nueva versión de NBA 2K. La gente de 2k Sports parece haberse puesto el turbo y en tan solo medio año han sacado la nueva versión del mejor simulador de baloncesto para consolas de nueva generación, y por lo que parece han aprovechado el tiempo, ya que el juego ha cambiado, considerablemente, con respecto a su versión anterior.

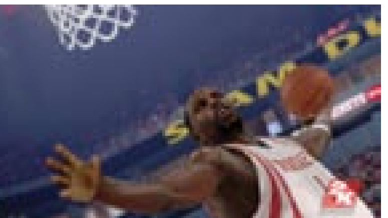
La mejora más vistosa, sin duda, está en el apartado gráfico. Nada más empezar un partido nos daremos cuenta de que es un juego diferente a lo visto anteriormente. Lo primero que veremos será el campo, que con la ayuda de algunos efectos de luz, dotan al parquet de un realismo digno de contemplar, y poco a poco iremos dándonos cuenta de los detalles. El público de las gradas es totalmente poligonal e independiente, observaremos como la gente se levanta y anda por las escaleras para un lado y para otro, otros que animan, etc... Los árbitros también están muy conseguidos y podremos ver como pitan las faltas y nos acompañan durante el juego. Pero sin lugar a dudas el aspecto visual del que están dotados los jugadores con el que se disputan la victoria en la cancha es máximo. Estos gozan de un nivel de detalles muy alto así que será muy fácil distinguir a los jugadores y poder disfrutar de las jugadas de cada uno. El nivel de detalle llega, incluso, a mostrarnos cómo sudan. El sudor caerá chorreando por sus cuerpos a medida que avance el partido, se acumula en la ropa, así que al final del partido veremos a los jugadores con la equipación húmeda y sucia.

Los comentarios os harán disfrutar, aún más, del partido, aunque sean en inglés. Durante la media parte se nos mostrarán una serie de estadísticas con videos de los mejores momentos, en los que se nos veremos quién ha sido el mejor jugador: con el total de puntos anotados y las jugadas más vistosas que ha realizado; además observaremos a los jugadores que han dado más pena en el campo.

Ernesto Gámez

NUESTRO VEREDICTO_ NBA 2K7 se mantiene como el mejor simulador de baloncesto del mercado. Los gráficos alucinantes son la guinda de un juego divertido y realista.







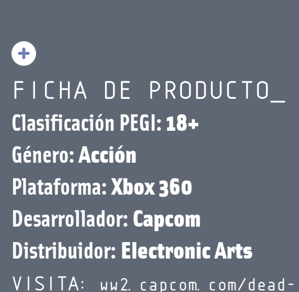
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **3+**
Género: **Deportivo**
Plataforma: **Xbox 360, Xbox, Playstation 2, Playstation 3**
Desarrollador: **2k Sports**
Distribuidor: **Sega**
VISITA: http://2ksports.

NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

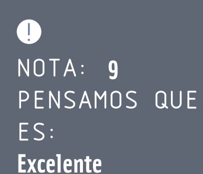


PROS_
- Gran nivel de detalle y de realismo
- La física es impresionante

CONTRAS_
- No está traducido



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **18+**
Género: **Acción**
Plataforma: **Xbox 360**
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Electronic Arts**
VISITA: ww2.capcom.com/dead-



NOTA: **9**
PENSAMOS QUE ES:
Excelente



PROS_
- La temática Zombi
- Cientos de armas disponibles
- Los efectos sonoros
- La cantidad de zombis en pantalla

CONTRAS_
- El sistema de guardado



ESTOS MUERTOS ESTÁN MUY VIVOS

DEAD RISING

Cuando la gente acude en masa a un centro comercial, sólo puede deberse a dos causas: o bien han llegado las rebajas de otoño, o bien se trata de una invasión de zombis hambrientos de cerebro.

A bordo de un helicóptero, en el papel del periodista Frank West, descubrimos que las calles de Willamette, Colorado, están plagadas de cadáveres andantes, y que todos parecen dirigirse a su sitio favorito en vida: el centro comercial. Tenemos 72 horas, las que tardará el piloto del helicóptero en volver a buscarnos, para descubrir la verdad: ¿qué ha ocasionado este amanecer de los muertos?

Dead Rising es un juego de acción repleto de humor. Eso sí, humor gore. La historia central, la búsqueda de respuestas al fenómeno Zombi, se complementa con cientos de historias secundarias variopintas como rescatar a una pareja de jubilados, competir con otro periodista por sacar la mejor foto, enfrentarse a psicópatas que aprovechan el caos para dar rienda suelta a su violencia... todo ello complementado con una agobiante y espectacular invasión de miles, literalmente miles, de zombis que quieren modernos a toda costa.

Los zombis, en la mayoría de los casos, no son más que un obstáculo en el camino: lentos, tontos y débiles. Su fuerza está en el número: encontraremos pasillos y zonas donde los putrefactos consumistas de Willamette crearán una barrera humana impenetrable. Por suerte contamos con un entorno muy interactivo y con un personaje con muy pocos escrúpulos. Casi cualquier objeto que veamos, que no son pocos en un centro comercial, puede ser recogido y usado como arma contra los zombis desde cosas tan cotidianas y aparentemente inofensivas como: una percha, un bolso, un montón de discos, una vajilla o un cuadro, hasta contundentes bates de béisbol, cañerías de plomo o macetas con flor incluida. Y por si os lo estabais preguntando... Sí, hay katanas... y cuchillos jamoneros, y hachas, y guadañas, y bombonas de butano que explotan, y motosierras... Dead Rising es una auténtica enciclopedia de cómo ensañarse con los zombis.

Si hay algo incomprensible e irritante en este juego es el sistema para guardar la partida. Estoy convencido de que en los estudios de Capcom tienen un zombi amaestrado que ha programado este sistema, porque un cerebro inteligente y vivo no puede concebir algo tan frustrante: sólo hay espacio para una partida, por lo que siempre hay que sobrescribir la partida anterior, y para guardar hay que ir a zonas específicas (y escasas), arriesgándonos a morir antes de llegar, perdiendo así todos los avances hasta el momento.

Los gráficos, sin ser absolutamente alucinantes, muestran un centro comercial enorme, lleno de colorido y elementos, y sobre todo repletito de zombis. En los espacios abiertos podremos ver a un mismo tiempo a cientos de criaturas deambulando, todas ellas con unas animaciones tremendamente buenas y un nivel de detalle que nos mostrará heridas abiertas, manchas en la ropa e incluso expresiones faciales. Las escenas cinemáticas se generan en tiempo real con el motor gráfico del juego, mostrando unos modelos increíblemente realistas en los que incluso veremos los poros de la piel en los primeros planos.

Los efectos sonoros merecen una mención especial por su calidad: los gritos ambientales de la horda zombi, los impactos de armas contundentes contra sus fétidos cuerpos, el agudo sonido de una cuchilla cortando sin piedad... Aplastarle la cabeza a uno de ellos con un martillo es brutal y, si a eso le añadís un claro crujido craneal y un borboteo viscoso, no podréis evitar gritar un: ¡Uuuuhh! o un ¡Uaaa! mientras hacéis una mueca de asco.

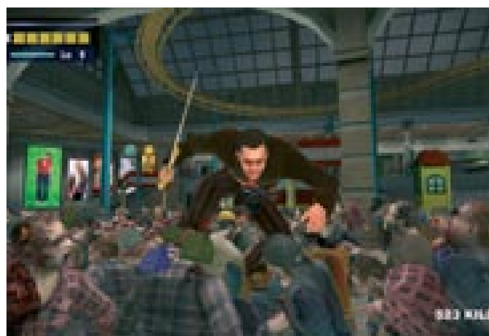
Pero lo verdaderamente genial de éste juego es su ESTILO, con mayúsculas. Frank es un personaje carismático, que empieza la aventura sufriendo pero acaba cogiéndole el gustillo a eso de triturar zombis. No se trata de sobrevivir, se trata de disfrutar sobreviviendo y, de hacerlo bonito. Arnau Sans



Su fuerza está en el número: encontraremos pasillos y zonas donde los putrefactos consumistas de Willamette crearán una barrera humana impenetrable.









NUESTRO VEREDICTO_ Dead Rising es uno de los juegos más espectaculares para Xbox 360 hasta la fecha. Su temática y sobretodo el enfoque que se le ha dado, lo convierten en algo distinto. Sólo una advertencia: si sois sensibles y aprensivos, éste no es vuestro juego.





Los zombis, tal y como los conocemos, son producto del cine, sobretodo del cine de bajo (o bajísimo) presupuesto. Su primera aparición en la gran pantalla se remonta a hace más de 70 años. *White Zombie* (1932) fue la primera en hablar de estos seres. Hay que destacar la aparición del genial Bela Lugosi en el papel de Señor de los Zombis, capaz de convertir a cualquiera en un muerto andante con su mirada. En esta película no se derramaba ni una sola gota de sangre, pues los zombis aún no se habían enfocado de manera violenta.

La Noches de los Muertos Vivientes (1968) fue una auténtica revolución en el mundillo gore. La primera película del por entonces joven George Romero sentó las bases del cine Zombi moderno: los muertos salen de sus tumbas y atacan a los vivos de forma extremadamente sangrienta, la plaga se extiende y toda esperanza de supervivencia parece pérdida. Así de sencillo, así de divertido.

Durante años se han filmado centenares de películas de esta temática. ¿Vuestro videoclub no tenía una estantería llena de pelis de zombis? El mío también. La mayoría de películas eran de serie B, de escasa calidad, pero hay varias joyas dignas de recordar.

George Romero filmó una de sus mejores películas en 1978: *El Amanecer de los Muertos*. En ella unos supervivientes se atrincheran en un centro comercial para protegerse de la plaga zombi. La idea dio tanto de sí que en 2004 se hizo un remake con el mismo nombre, y su argumento ha inspirado totalmente el juego *Dead Rising*.

Dos de los directores más taquilleros actualmente dieron sus primeros pasos dirigiendo películas gore de temática zombi. Sam Raimi, director de la saga *Spiderman*, dirigió, en 1982, *The Evil Dead*, que acabó convirtiendose en trilogía con *Evil Dead II* (1987) y *El Ejército de las Tinieblas* (1992). Peter Jackson, director de *El Señor de los Anillos* y *King Kong*, fue el director de la genial *Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro*, una de las grandes del cine gore.

En los últimos años la industria del cine parece haberse dado cuenta por fin del filón zombi y se han realizado algunas películas de alto presupuesto con resultados interesantes, como la británica *Zombie Party* (2004), con un humor tremendo, o *La Tierra de los Muertos Vivientes* (2004), de Romero, en la que los zombis empiezan a cobrar cierta consciencia y atacan una ciudad. Una de las mejores películas de los últimos años es *28 Días Después* (2002), en la que, por primera vez, los zombis corrían y saltaban. El director español Juan Carlos Fresnadillo está actualmente dirigiendo la secuela: *28 Semanas Después*.

¿Basado en hechos reales?

El fenómeno zombi ha generado un folklore tremendo en el cine y en los videojuegos, pero tras ello existe una base real. **Los zombis existen**, o por lo menos han existido en el pasado, aunque no se trata de esos zombis podridos que salen de sus tumbas para comerse a los vivos.

Los Koros, o brujos negros del vudú que se practicaba en Haití hasta principios del siglo XIX, eran capaces de inducir una muerte no real a una persona, usando para ello una combinación de drogas: la Tetrodotoxina, el veneno de los peces fugu japoneses, puede, en altas dosis, dejar a una persona aparentemente muerta durante días, aunque consciente. Una vez enterrado el "difunto", se le desenterraba y administraba extracto de Datura, un fuerte alucinógeno de origen vegetal capaz de anular la voluntad de los sujetos y dejarlos en un estado zombi, completamente a merced de su dueño.

Esta es la triste realidad de los zombis, que lejos de ser esos entrañables comedores de cerebros, eran pobres campesinos sin voluntad usados como esclavos en las plantaciones de Haití.



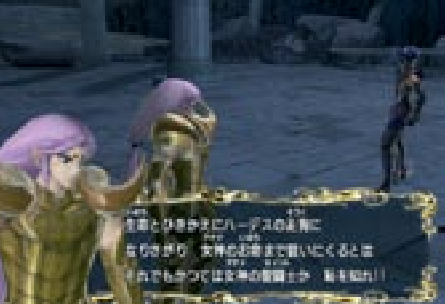
+
FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **17+**
Género: **Lucha**
Plataforma: **Playstation2**
Desarrollador: **Dimps**
Distribuidor: **Atari**

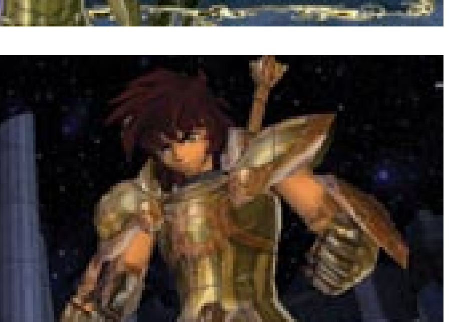
!
NOTA: **7,5**
PENSAMOS QUE ES:
Recomendable

PROS_
- Un juego de colección para amantes de la serie
- Trama más oscura y compleja
- Mejora la versión anterior manteniéndose fiel

CONTRAS_
- Si no eres seguidor de la serie, mejor pasa
- Te quedas con ganas de más
- Obviamente, mejorable técnicamente

Técnicamente sencillo, el título utiliza el mismo motor que la anterior versión, mejorando los aspectos que quedaron más descuidados.






La cuestión es que el juego nos tocó la fibra y ahora tenemos entre manos la siguiente entrega, Saint Seiya - The Hades.



QUE ARDA TU COSMOS

SAINT SEIYA - THE HADES

Realmente no hace demasiado tiempo desde que Saint Seiya - The Sanctuary cayó en nuestras manos. A mí, realmente, me encantó, aunque cabe reconocer que el juego, como tal, dejaba bastante que desear. Combates toscos, jugabilidad limitada, gráficos desconcertantes. Parecía que estaba destinado al fracaso.

Pero no. Ni mucho menos. El público lo adoró. Y es que la nostalgia mueve montañas y este es uno de los ejemplos más claros de esta afirmación. Como yo, muchos jugadores que sobrepasamos la veintena recuperamos unos pedazos de nuestra infancia viendo de nuevo aquellos héroes que se zurraban de lo lindo y que resolvían todos sus problemas a castañazo limpio. No eran el mejor ejemplo para unos niños, pero creo que tampoco hemos salido tan mal...

Creo que, de mi generación, todos conocemos la mítica serie de los Caballeros del Zodiaco. Todos la hemos visto, todos hemos tenido un muñeco (o sino hemos deseado tenerlo) y todos nos hemos sentido identificados con el Caballero que representaba a nuestro signo.

La cuestión, y no me extenderé más en mis comentarios, es que el juego nos tocó la fibra y ahora tenemos entre manos la siguiente entrega: Saint Seiya - The Hades. El nuevo videojuego de Bandai y Dimps nos sitúa, un tiempo después de lo acontecido, en el primer videojuego. Ahora las cosas han cambiado y los caballeros deben volver a la acción. Gráficamente, el juego parece mantener el mismo aspecto. Técnicamente sencillo. El título utiliza el mismo motor que la versión anterior, mejorando los aspectos que quedaron más descuidados. De esta forma se mantiene la misma esencia que tanto nos gustó, optimando el impresionante aspecto de las armaduras (que ahora relucen más y mejor), aumentando el tamaño de los escenarios de combate y su interactividad y aportando de nuevo un arsenal de efectos de luz y color que convertirán cada combate en un viaje cósmico. Todo acompañado de esa tremendísima banda sonora que parece hecha con un casiotone, pero que consigue ponernos los pelos de punta. Pura nostalgia.

El estilo de juego de Saint Seiya - The Hades ha sufrido sustanciales mejoras respecto a la versión anterior. Los chicos Bandai y Dimos sabían que no podían colgarse en este aspecto y han hecho un gran trabajo para conseguir un sistema de combate más ágil y dinámico.

La cámara toma más distancia, la velocidad se ha incrementado, se han incluido más ataques especiales para cada personaje y se ha mejorado el sistema de recarga de nuestro Cosmos para hacer que podamos encadenar de forma más rápida ataques más potentes. La Saga de Hades aporta combates mucho más entretenidos que la anterior versión, con un modo historia que mezcla combates con los ya míticos videos realizados con el motor del juego y con dibujos originales del autor.

Todo esto en versión original, manteniendo las voces originales del anime, subtituladas al castellano. A parte de esto, volveremos a disponer de gran cantidad de contenido extra por desbloquear y de otros modos de juego que alargarán la vida útil del juego.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_ Saint Seiya - The Hades mejora lo visto en la versión anterior y nos vuelve a hacer disfrutar de las apasionantes aventuras mitológicas de estos personajes de fantasía. Pero no os engañéis, éste es, básicamente, un juego para seguidores de la saga. Su atractivo reside en que narra las aventuras de Seiya, Shiriu, Hioga, Shun e Ikki. Las hace más interactivas y eso, como antiguo seguidor de la serie, me entusiasma. A mí y a muchos más como yo. No obstante, si desconoces de qué trata Saint Seiya y te aproximas a él buscando un gran juego de lucha, puedes sentirte severamente defraudado. ¡Avisados estáis! Ahora decidid vosotros.



LA HISTORIA DE LOS CABALLEROS DEL ZODIACO_

En plena era Berlusconi, a principios de los 90, Telecinco ofrecía una de cal y una de arena a sus televidentes. Mientras castigaba a la audiencia con programas bizarros, como: "Vip Noche" o "Ay que Calor1". Emitia grandes seriales como: "Los Caballeros del Zodiaco". En los siguientes párrafos intentaremos resumir la historia explicada en los cómics, en la serie animada o en las películas de la forma más sintética posible.

EL BRONCE, MÁS QUE UN METAL

La historia nos transportaba hasta una época, similar a la nuestra donde una joven niña, Saori, organiza una competición entre los jóvenes portadores elegidos de las armaduras de bronce. Todos estos jóvenes, huérfanos de familia, se reunían para combatir hasta que sólo quedase uno. El ganador del Torneo sería el guerrero que vista la Armadura de Oro de Sagitario.

De esta forma, Seiya de Grecia, Shiryu de China, Hyoga de Siberia o Shun de Isla Andrómeda se darán cita para combatir por la codiciada armadura. Los combates se suceden, pero algo ocurre y cambia el curso de la competición. Ikki, el huérfano portador de la armadura del Fénix, roba junto a su séquito, los Caballeros Negros la armadura de Sagitario.

El primer gran reto de estos inseparables compañeros de batalla les llevará a enfrentarse con el poderoso Ikki de Fénix, que resulta ser el hermano de Shun de Andrómeda. Los honorables Caballeros de Bronce: Seiya de Pegaso, Shiryu del Dragón, Hyoga del Cisne y Shun de Andrómeda lucharán a muerte por recuperar la armadura y, ayudar a su fiel compañera Saori.

Una vez derrotado el Fénix, nuestros jóvenes amigos descubren que la aventura no ha hecho más que empezar. Descubren las intenciones reales de Saori, reencarnación de Atenea, Diosa protectora de la Tierra.

ECHANDO LA VISTA ATRÁS

Debemos remontarnos 13 años en el tiempo para entender el argumento. Shion de Aries, antiguo Patriarca del Santuario de las 12 Casas, convocó a los Caballeros de Oro: Aioros de Sagitario y Saga de Géminis. El Patriarca les mostró el pequeño e indefenso cuerpo de Saori, como reencarnación de la deidad y tomó la decisión de nombrar a Aioros nuevo Patriarca.

Saga, tomado por la furia, asesina a Shion y se proclama Patriarca. Aioros huye con la pequeña Saori entre sus brazos. Pero los Caballeros de Oro, engañados por el falso patriarca, dan caza al caballero prófugo. Shura de Capricornio le hiere mortalmente con su ataque Excalibur, pero Aioros consigue poner a buen recaudo a la pequeña Saori y a su dorada armadura antes de morir.

MÁS ALLÁ DE LOS CINCO SENTIDOS

El secreto ha sido desvelado, el destino de nuestros héroes adolescentes es acabar con el falso Patriarca y ayudar a Saori a restablecer el orden entre los Caballeros de Oro, llamados a proteger a la humanidad en la siguiente Guerra Sagrada. Aunque de eso, por ahora, pocos tienen conocimiento.

Está claro que los guerreros de Bronce poco tienen que hacer contra los guardianes de las 12 casas del Zodiaco. No obstante, no se rinden y pese a saberse inferiores en fuerza: su coraje, su confianza y su compañerismo, les llevará a despertar sus nuevos sentidos, liberando la fuerza de las galaxias que llevan dentro: su Cosmos.

De esta forma, pese a recibir auténticas palizas, su obstinación les llevará a alzarse victoriosos ante Saga, el falso Patriarca, que acaba despertando de su ilusión, pidiendo perdón a Atenea antes de suicidarse. El causante de esta locura resulta no ser otro que: Kanon, gemelo maligno de Saga de Géminis, cuyos tremendos poderes psíquicos indujeron al caballero a cometer innumerables tropelías.

La guerra civil entre Caballeros de Atenea ha finalizado. Pero el precio ha sido muy alto: cinco caballeros han muerto y nuevos enemigos están a la vuelta de la esquina.

TERROR DESDE EL MAR

El nuevo enemigo no se hace esperar y aparece en escena. No es otro que la reencarnación de Poseidón, que vuelve para intentar dominar la tierra secuestrando a Atenea dentro del pilar central del mar. Ahora, nuestros amigos, tendrán que lidiar contra el Señor de los Mares y sus generales para liberar a Saori del tridente de Poseidón.

Nuestros amigos lucharán solos. Los Caballeros de Oro se encuentran recluidos, esperando una amenaza mayor. Con fuerza y coraje harán arder sus Cosmos hasta destruir los pilares oceánicos liberando a Saori de su captor.

EL REY DEL INFRAMUNDO

Mientras tanto, en el Santuario de las 12 casas, algo gordo está a punto de comenzar. Una nueva Guerra Sagrada se avecina y el sello que mantenía al Rey de los Muertos encerrado se ha roto. Hades prepara su ofensiva y para ello cuenta con su ejército de 108 Espectros, comandados por los tres Jueces del Averno: Radamantis de Wivern, Aiacos de Garuda y Minos de Grifo.

Pero ésta no es la única baza que jugará Hades. Con su poder de convicción ha puesto de su parte a 6 difuntos Caballeros del Zodiaco. Comandados por Shion de Aries, antiguo Patriarca: Afrodita de Piscis, Mascara de la Muerte de Cáncer, Shura de Capricornio, Camus de Acuario y Saga de Géminis hacen acto de presencia, vistiendo impresionantes armaduras de espectro, para apoderarse de un sangriento tesoro: la cabeza de Atenea.

Hasta aquí puedo explicar. El resto lo tendréis que descubrir vosotros. Sólo deciros que las sorpresas se sucederán una tras otra. Y es que, aquí, nada es lo que parece.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportes
Plataforma: PSP
Desarrollador: Namco
Distribuidor: Sony
VISITA: www.motogpthegame.com

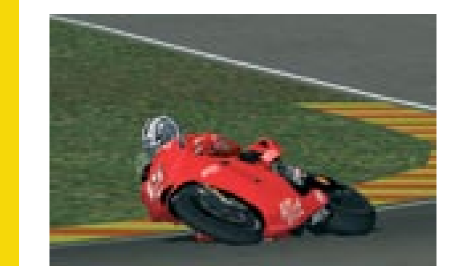
NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

PROS_
- **Gráficos impresionantes**
- **Pilota todas las máquinas del mundial de MotoGP**
- **Sensación de velocidad**





CONTRAS_
- **Solo 8 circuitos**
- **Nos hubiera gustado correr con Lorenzo y Bautista**



La potencia de PSP nos sorprende día a día. Este título empieza a demostrar de lo que es capaz la consola del gigante nipón.

LOS NUESTROS CONTRA ROSSI

Después de una emocionante temporada en la que Dani Pedrosa y Toni Elias nos han mantenido en vilo hasta la última carrera, Namco, nos trae hasta la portátil de Sony un título para emular a nuestros campeones, con un apartado gráfico digno de su hermana mayor.

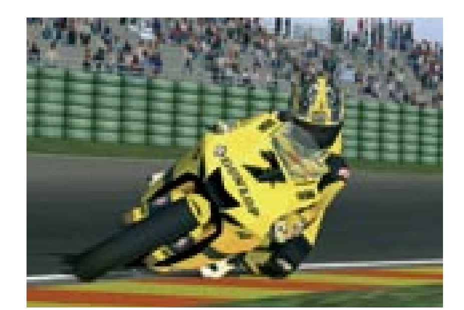
La potencia de PSP nos sorprende día a día. Este título empieza a demostrar de lo que es capaz la consola del gigante nipón, si tenemos que destacar un punto en este excelente título es el alarde tecnológico en su apartado gráfico. Ya no sólo por los polígonos de las motos o el detalle de los circuitos, sino por la velocidad a la que es capaz de mover el conjunto, sin perder la sensación de velocidad en ningún momento.

La dinámica del juego es la habitual, carreras de motos en modo: arcade, temporada, retos o multijugador. El modo temporada es el centro del título. Los otros modos están bien para un momento puntual de diversión. Es cogeremos la montura más apropiada, evidentemente no todos los pilotos y máquinas están desbloqueados desde el inicio, podremos correr como nosotros mismos o encarnando a algún piloto del circuito. A partir de aquí empieza la diversión, podemos vivir el fin de semana completo con entrenamientos, clasificaciones y carrera, o bien ir directamente a la parte que más nos interese. Si bien es cierto que el acabado de los circuitos es de auténtico lujo, es decepcionante comprobar que el mundial dispone tan solo de ocho circuitos, con bajas inexcusables del calibre de Suzuka o Laguna Seca.

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_ Un buen título, con un acabado gráfico espectacular. Enamorará a los seguidores del mundial de Motociclismo, aunque echarán de menos los nueve circuitos que faltan para completar el mundial. Si lo que buscas es un juego de gran profundidad éste no es tu título, por el contrario si lo que buscas es matar pequeños ratos, sin más, es un título ideal.

MOTOGP 06



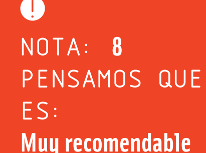






FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: **16+**
Género: **Acción/RPG**
Plataforma: **PC**
Desarrollador: **Piranha studios**
Distribuidor: **Nobilis Iberica**
VISITA: www.gothic3.com



NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable



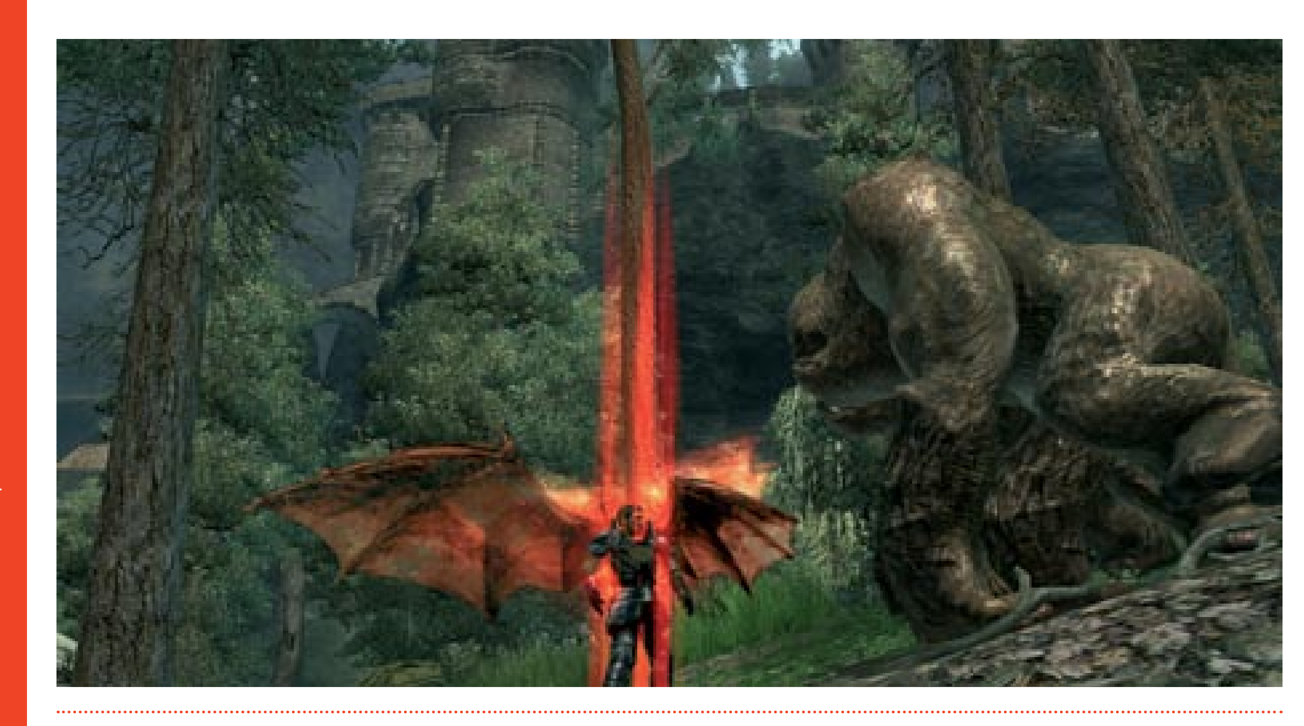
PROS_

- Buenos gráficos
- Enorme territorio por explorar
- Banda sonora
- Muy largo



CONTRAS_

- Dificultad elevada
- A veces poco intuitivo



LA LUCHA POR MYRTANA

GOTHIC 3

La nueva obra de Piranha estudios, Gothic3, promete ser uno de los grandes éxitos del momento. ¿Tendrá las características necesarias para estar entre los mejores juegos de rol?

El nuevo Gothic está a años luz de sus hermanos menores. Hace mucho tiempo que Gothic 1 y 2 vieron la luz y, por lo tanto, las nuevas tecnologías se hacen notar. Lo primero que hemos podido ver es que luce unos gráficos bastante buenos y lo mejor: muy personalizables. Si tienes una máquina potente podrás verlo en todo su esplendor, con los efectos gráficos más punteros, incluido un mundo inmensamente detallado y dibujado a grandes distancias. Por el contrario en las máquinas modestas, a costa de calidad, también podrás correr bien. Todo esto es gracias al engine Genome, con el que han conseguido unas texturas de excelente calidad y un modelado bastante realista.

Es inevitable comparar Gothic3 con el mejor hasta el momento: Oblivion. Aunque su temática es parecida no tienen mucho que ver. Oblivion te sumerge en un mundo mucho más pictórico y colorista, un cuento de hadas y de fantasía en el que tú eres el héroe. Gothic, por el contrario, intenta darnos un mundo mucho más realista, lleno de tonos crudos pero representando, sin embargo, la hermosura del mundo que nos rodea.

La historia sigue desde donde la dejamos en Gothic 2, en las tierras de Myrtana. La situación con la que nos encontramos ha cambiado bastante. Ahora, Myrtana ha sido conquistada por los orcos, éstos han desarrollado una cultura y una civilización que poco tendrá de diferente a la de los humanos. Tú tomas el rol de un hombre, sin nombre, que muy lejos de ser un héroe intenta llevar a los humanos donde estuvieron en un pasado.

Continuando el estilo de la serie, Gothic 3, no permite personalizar detalles del personaje al comienzo del juego: ni aspecto ni habilidades... Todo ello se irá implementando a lo largo de la aventura dependiendo de nuestras acciones que, por supuesto, seguirán gobernadas por una total libertad de movimientos y de elecciones.

Hay varias características que lo diferencian de los anteriores Gothic. Ahora, por ejemplo, podremos llevar a un compañero que será como nuestra sombra, un aliado de día y de noche. También han dado más importancia a las luchas donde los combos y las habilidades con armas serán más usuales.

Con las nuevas posibilidades: forjar alianzas, fortalecer relaciones entre clanes o jugar con nuestra reputación, la gente oirá y actuará con nosotros en consecuencia a nuestras hazañas.

Por lo que hemos podido ver, Gothic 3 va a adentrarnos en un mundo tan enorme como creíble, teniendo como meta darnos: libertad, acción y mucho, mucho por explorar. Tenemos que destacar que, a pesar de las grandes extensiones de tierra, los tiempos de carga ni se notan.

La dificultad del juego, a pesar de dejarnos elegir entre fácil y difícil, no es baja. Explorar grandes llanuras y bosques puede ser peligroso y de hecho lo es. El inventario usado es bastante usuasi ya estamos acostumbrados a este tipo de juegos. Separadores entre tu estado actual, habilidades, características, objetos y documentos hacen fácil la tarea. Tenemos un cinturón que nos permite, rápidamente, cambiar de armas o tomarnos una pócima, que nos ayudará en este peligroso mundo.

El juego dura unas 150 horas, que podremos emplear para acabar las 500 misiones. De éstas 25 pertenecen al argumento principal y dependiendo del camino que escojamos a lo largo de nuestra aventura podremos ir cumpliendo el total de las misiones.
Tendremos 9 atributos distintos divididos en setenta talentos, a través de siete profesiones. Por cada nivel que subamos, obtendremos 10 puntos de aprendizaje. Por cada 5 puntos podremos comprar nuevas habilidades o talentos.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_ Tras la espera, rumores e ideas, al fin ha llegado a nuestras manos lo último de Piranha estudios: Gothic 3. Pese a la gran expectación generada, el sabor que nos ha dejado, no ha sido todo lo que esperábamos. Su banda sonora y sus gráficos son de gran calidad, en la tónica de todo juego de rol que se precie pero su jugabilidad, poco intuitiva, hace que no nos enganche todo lo que quisiéramos.

Aún así, tenemos todos los ingredientes que lo hacen llegar a lo más alto de los RPG: mucho por explorar, misiones que cumplir, muchas armas y objetos, luchas, combos, magias, enemigos de todo tipo y lo mejor: llegar a lo más alto desde lo más humilde. Deja que la realidad de Gothic 3 te envuelva y verás que no sólo los héroes pueden salvar el mundo.

El juego dura unas 150 horas, que podremos emplear para acabar las 500 misiones de las cuales sólo 25 pertenecen al argumento principal.







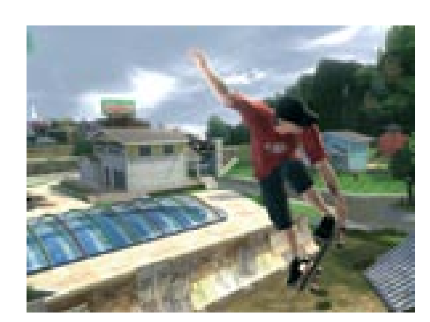


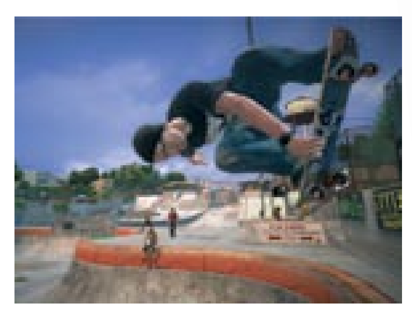


LA MÍTICA SERIE DE SKATE SACA PECHO

TONY HAWK'S PROJECT 8

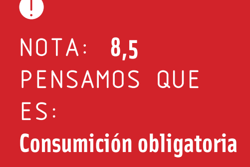
En el nuevo modo 'nail the trick' presionando cualquiera de los sticks podremos controlar el movimiento de cada pie con una cámara lenta y un zoom que dejan sin habla.





FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportes
Plataforma: Xbox 360, PS2, Xb, PS3, PSP
Desarrollador: Neversoft
Distribuidor: Activision
VISITA: www.tonyhawksproject8.com



NOTA: **8,5**
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria

PROS_
- Apartado gráfico espectacular
- Nuevo modo de juego
- Escenario enorme
- Banda sonora de lujo

CONTRAS_
- Puede ser complejo
- Gravedad algo irreal

En 1999 Neversoft de la mano de Activision revolucionó el, hasta el momento quasi-inexistente, mundo de los videojuegos de deportes extremos con la creación del maravilloso Tony Hawk's Pro Skater. El juego, convertido posteriormente en una de las franquicias multiplatorma más famosas, es responsable en parte del renacimiento del skate a lo largo y ancho del planeta. Además, muchas otras compañías se han intentado, con mayor o menor éxito, subirse al carro. Así han aparecido multitud de títulos tanto de BMX, Inline Roller e incluso Motocross.

Hace algo más de un año Neversoft, la compañía responsable del desarrollo de la saga, se mudó de oficinas. Escogieron un sitio en el que equipar toda una serie de avances tecnológicos que, quizás, revolucionen el desarrollo de este tipo de juegos. La tecnología empleada para dotar de un realismo superior al título no es nueva pero casi inédita en el mundo de los videojuegos. Se trata del 'Motion Capture' o Captura de movimientos, tan utilizado en el cine para los efectos especiales. Un grupo bastante grande, así como famoso, de skaters profesionales se trasladaron a las oficinas de la compañía americana y empezaron a hacer trucos en un skatepark improvisado. Todos los movimientos que efectuaban quedaban registrados para su futuro empleo en el juego final.

Pero eso no es todo. Un juego que partía con la premisa de 'borrón y cuenta nueva' no se podía quedar simplemente ahí.

Si por algo ha destacado la saga es por la increíble jugabilidad que siempre ha demostrado tener. El juego sigue en la estela de sus 7 antecesores y, en líneas generales, no cambia en casi nada. De todos modos hay, como mínimo, dos novedades que harán las delicias de más de un seguidor.

Primero el gigantesco escenario. El juego se desarrollará en una ciudad con multitud de skateparks así como de zonas secretas. Todo ello estará comunicado aunque, como sobra decir, deberemos desbloquearlo avanzando en el mismo.

Segundo, como no, el modo 'nail the trick'. Presionando cualquiera de los sticks entraremos en este modo en el que podremos controlar el movimiento de cada pie. Así, por ejemplo, si durante un salto queremos efectuar un 'kickflip' movemos el stick izquierdo adelante y el derecho atrás. La cantidad de combinaciones es enorme y el poder usarlo antes, durante o después de cada truco, abre un nuevo concepto que deja impresionado desde el primer momento.

El nivel gráfico en esta entrega ha aumentado considerablemente. Empezando por los escenarios, en los que la calidad de las texturas empleadas en la ciudad es muy grande. Los programadores no han buscado un efecto 'hyper-realista' que estropease el efecto de 'todo es posible', el aspecto es soberbio.
El desarrollo de los 'riders' es increíble, podremos escoger cómo y con quién patinar, incluso con pro's conocidos internacionalmente. Podremos, inclusive, modificar un personaje a nuestro gusto. Pero si algo cabe destacar, es el uso del 'motion-capture' para hacer realista el movimiento de cada pro. Ahora podremos ver con una diferencia pasmosa el variado estilo del elenco de profesionales.

No se puede dejar sin mención especial al nuevo modo 'nail the trick'. Cuando estemos en él, la cámara lenta hará rápidamente un zoom hacia nuestros pies con una calidad gráfica estupenda.

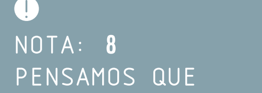
La banda sonora del juego la componen, principalmente, grupos de hip-hop y de rock de todos los tiempos. Encontramos clásicos como: Kool & the gang o los Ramones hasta Cure. También hay una buena colección de sonidos jamaicanos de todas las épocas con un 'ska-reggae' de lo más auténtico, representado por grupos tan míticos como: 'Toots & The Maytals' o Damian Marley.
Alberto Ribes

NUESTRO VEREDICTO_ Una vez jugado el sabor de boca que nos queda no podría ser más grato. El título es de una calidad excelente y ha implementado una innovación de software que nos sorprende a la vez que agrada enormemente. El nuevo modo de juego junto con los movimientos reales de los pro's han hecho subir, una vez más, el listón en esta serie convertida hace años en el estándar.
Sin lugar a dudas, es el mejor juego de skate publicado hasta el momento.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: **16+**
Género: **Acción**
Plataforma: **PC**
Desarrollador: **DICE**
Distribuidor: **Electronic Arts**
VISITA: http://battle-

NOTA: **8**
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

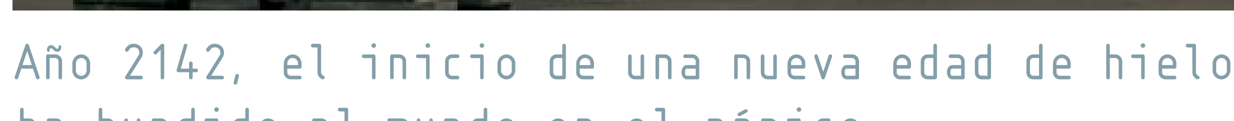
PROS_
- Conducir un Mech
- El sistema de rangos
- Armamento del siglo XXII



CONTRAS_
- Pocas mejoras respecto a BF2
- Motor gráfico insuficiente







Año 2142, el inicio de una nueva edad de hielo ha hundido al mundo en el pánico.

CAMPO DE BATALLA FUTURISTA

BATTLEFIELD 2142

Año 2142, el inicio de una nueva edad de hielo ha hundido al mundo en el pánico. La tierra fértil no cubierta por el hielo sólo puede alimentar a una parte de la población de la Tierra. Escoge tu ejército: la Unión Europea o la reciente formada Coalición Pan Asiática. Sólo los mejores sobrevivirán.

Battlefield 2142 es la primera secuela de Battlefield2, después de la expansión "Special Forces" y sus dos booster packs: "Euro Forces" y "Armored Fury". BF 2142 se nos presenta como un juego totalmente nuevo con el que podremos jugar sin necesidad de tener los anteriores Battlefield instalados.

Las reglas del juego no han cambiado respecto a Battlefield 2. El juego es prácticamente igual, salvo los escenarios y el armamento que son absolutamente espectaculares. Además se ha añadido el modo Titán, en el que tendremos que destruir una superestructura del enemigo a la vez que debemos proteger la nuestra.

Tomar los mandos de un Mech es toda una experiencia. Este vehículo es el nuevo rey del campo de batalla, con cabida para dos jugadores, es capaz de plantar cara a cualquier tipo de infantería, carro de combate o elemento aereo. Su poder de fuego es brutal, y su movilidad total. Frente a ésto los "helicopteros", por llamarles de alguna manera, han perdido la supremacía en cuanto a poder destructivo y se ha hecho un esfuerzo en dotar a la infantería de herramientas con las que contrarrestar el resto de armamento del juego. Ahora un grupo de soldados pueden hacerle la vida imposible incluso a un Mech con: granadas EMP, minas inteligentes e invisibilidad (realmente efectiva).

Incrementa tu rango.

El sistema que estrenó BF2 mejora notablemente en BF 2142. Los diferentes rangos ofrecen un mayor número de armas. Yéstas nos ayudarán a avanzar en el logro de los objetivos del juego.

El apartado técnico no pasa de discreto. Casi un año y medio después del lanzamiento de Battlefield 2 los cambios que ha introducido Dice en esta secuela son prácticamente imperceptibles. Evidentemente el apartado técnico era de gran calidad por entonces, por lo que BF 2142 los mantiene, sin sorprender a los jugadores habituales de la franquicia. Nos gustaría sugerir que, en casos como el del título que nos ocupa, en el mercado pudiésemos escoger entre el juego completo o la expansión del mismo, ya que para los poseedores de BF2 la experiencia de juego es muy similar y así ahorraríamos unos euros.
Jaime Ferré

Es absolutamente imprescindible especializarse, ya que las mejoras en el equipamiento vienen dadas por los logros conseguidos en el juego.

NUESTRO VEREDICTO_ Un título que, a priori, presenta pocas mejoras respecto a BF2. Si juegas un par de horas muestra un nuevo universo de diversión. Se trata de un juego tremendo que te enganchará ya que une las virtudes, ya conocidas, de BF2 en el modo Titán con un nuevo armamento que cambia, de manera radical, la dinámica del juego.



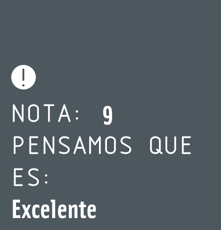






FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 18+
Género: Acción/RPG
Plataforma: PC
Desarrollador: Arkane Studios
Distribuidor: UbiSoft
VISITA: www.darkmessiahgame.



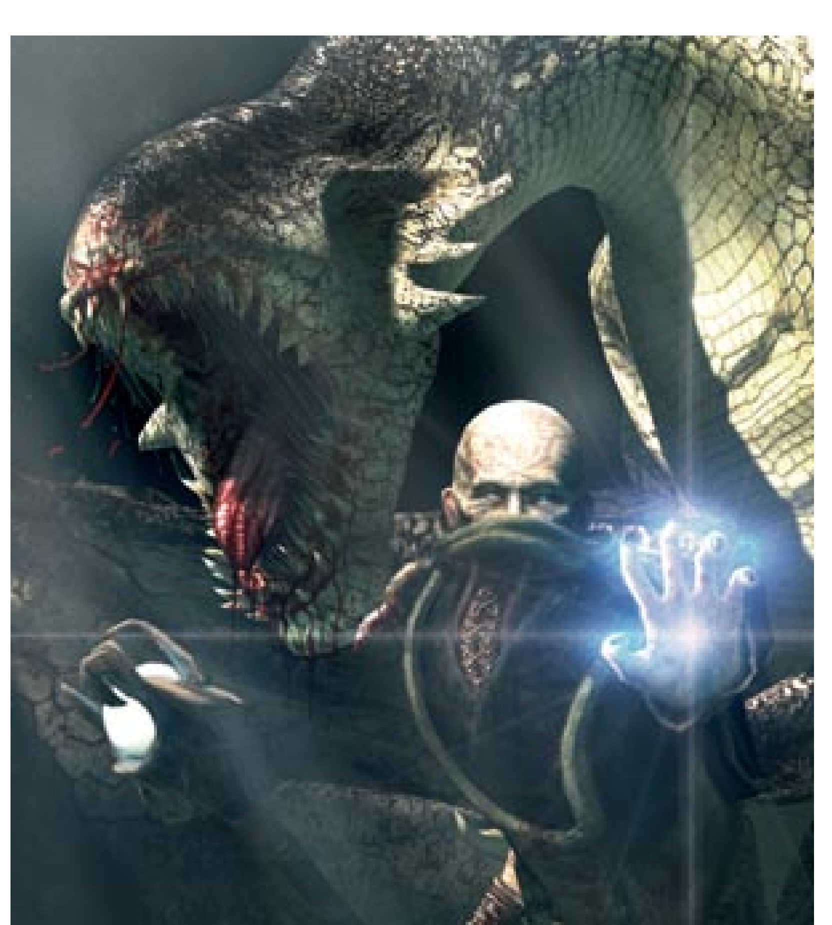
NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES:
Excelente



PROS_
- Ambientación
- Totalmente doblado al castellano
- Gráficamente excelente
- Interactuabilidad con el escenario



CONTRAS_
- No poder ver a nuestro personaje en el inventario



ESPADA, MAGIA Y SOMBRAS SERÁN TUS ALIADOS

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Dark Messiah of Might and Magic es uno de los juegos más esperados del año. Su reputación ha sido conseguida, por méritos propios, haciendo la boca agua a más de a uno al ver el arsenal de capturas publicadas por Arkane Studios. Por fin, tenemos en nuestras manos la versión final y todo lo esperado parece haberse cumplido.

La historia nos ambienta en las tierras de Ashan dentro del universo de M&M sumergiéndonos en una aventura que mezcla magníficamente un poco de cada género. Los puntos fuertes de la aventura y de la acción se unen de una manera excelente usando unos sutiles toques de rol.

Principalmente estamos ante un juego de acción, en primera persona, donde la interactuabilidad con el escenario es de las mejores que hemos visto en un juego de estas características. Esto nos permitirá resolver las situaciones de diferentes maneras, ya sea usando nuestras diversas habilidades, ya sea usando todo lo que nos rodea para facilitar las cosas o, por qué no, aprovechando las dos opciones a la vez.

Hemos llegado a un punto en la historia de los juegos en el que todo resulta muy monótono. Los títulos de acción siguen todos un mismo patrón. Lo mismo pasa con los de rol o los de estrategia. Dark Messiah innova en este punto arriesgando a mezclar los mejores puntos de cada uno de ellos. Sí, puede que ya podamos encontrar títulos en los que se dé este aspecto, pero lo que queremos recalcar es que, éste, lo hace de una manera excelente, sutil y endiabladamente adictiva.

Tomaremos los mandos de Sareth, el aprendiz de un poderoso mago, que bajo su yugo nos guiará a lo largo de 14 capítulos llenos de intriga, acción y aventura.

El juego posee una capacidad de inmersión como pocas veces se ha visto. A los pocos minutos de empezar a jugar te ves envuelto, sin darte cuenta, en la magnífica historia que plantea. Esto es debido a su buena ambientación y a la narración, desarrollada de una manera gradual, continua y, sobre todo, lineal. Ausente de pausas y momentos ambiguos, en todo momento sabremos en el meollo que estamos metidos y lo que tenemos que hacer para resolver la situación.

Algo muy interesante es que podemos resolver las situaciones de diferentes maneras, dependiendo de nuestras preferencias a la hora de jugar. Si lo que nos va son las luchas cuerpo a cuerpo tomaremos el camino del guerrero. Si preferimos atacar desde las sombras, sin ser vistos, el del ladrón, y si los hechizos junto con diferentes habilidades mágicas son nuestra debilidad el camino del mago será nuestra mejor opción.

Su aspecto no podía ser más lucido: Usando el mejorado *Source Engine,* **estaremos ante un grandísimo espectáculo visual. Los efectos HDR, su increíble iluminación y sombreado, reflejos y texturas nos dejarán con la boca abierta en más de una ocasión.**

Pero esto no es lo mejor del source, quien haya jugado a Half Life lo sabrá. Lo mejor que nos ofrece es su excelente optimización haciendo que no necesitemos un hardware extremo para poder disfrutar de todo su esplendor. Los escenarios, ambientados en el medievo, son de lo más variados: desde cuevas y ciudades hasta parajes totalmente fantasiosos. Tendremos mucho por descubrir y para disfrutar.

La cámara, en primera persona, es bastante buena: en todo momento veremos a nuestros enemigos eliminando esos molestos puntos muertos de visión que tan agobiantes resultan durante una pelea.

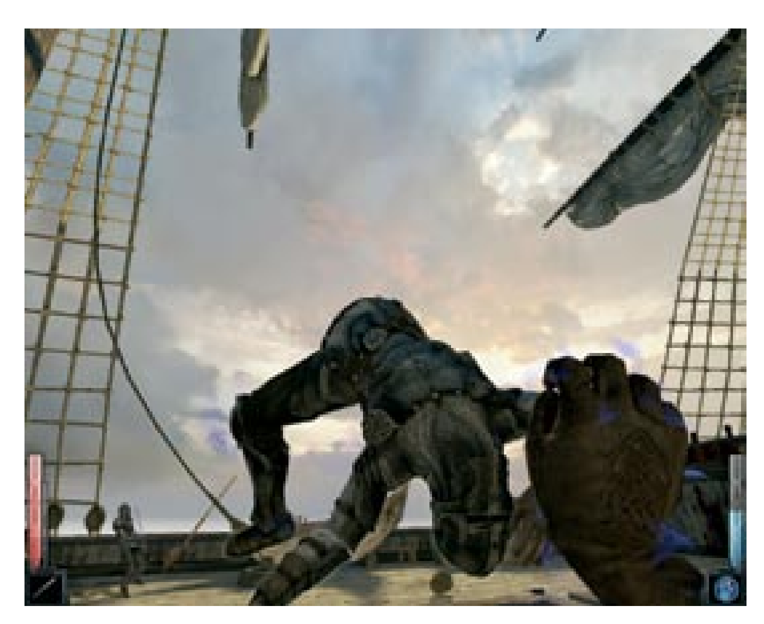
Y hablando de luchas, cabe mención especial a estas por su espectacularidad, cargadas de tensión y lo que es mejor, de sangre. Tendremos varios combos y ataques para deshacernos de nuestros enemigos, los cuales iremos ganando subiendo las habilidades correspondientes.

Su Banda sonora, nada más y nada menos que compuesta por la orquesta sinfónica de Praga está a la altura de todo lo demás. El doblaje es también excelente. Totalmente traducido y doblado al castellano de una manera sublime.

Nuestro personaje comenzará su camino desde lo más bajo. Las habilidades y las diferentes características que nos harán más fuerte las podremos mejorar con puntos. Estos puntos no se ganan de la manera tradicional, matando enemigos y ganando experiencia, sino que nos los darán de manera prefijada al terminar una misión u objetivo. Por lo demás es bastante parecido al rol: pociones, anillos, armaduras, armas, hechizos... todo a tu disposición para llevar un poco de luz a un mundo envuelto en la sombra.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_ Dark Messiah of M&M nos envuelve en una historia épica inmersiva desde el principio. Colaboran a ello su genial banda sonora, su perfecto doblaje al castellano y sus gráficos máximamente detallados. Consigue, bajo los mandos del fiel Shareth, devolver la paz al reino ya sea a golpe de metal, de letal sigilo o efectivos hechizos. Arkane Studios los pone a tu disposición, ahora la elección es tuya

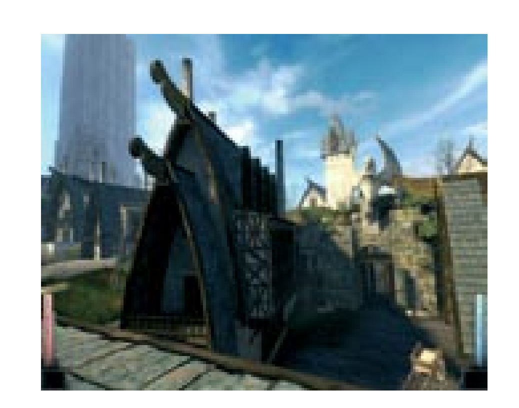


A los pocos minutos de empezar a jugar te ves envuelto, sin darte cuenta, en la magnífica historia que plantea.





Los puntos fuertes de la aventura y de la acción se unen de una manera excelente usando unos sutiles toques de rol.







FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: **12+**
Género: **Conducción**
Plataforma: **Xbox 360, PC, Playstation 3, Playstation 2, Wii, Xbox, PSP, Nintendo DS, GBA**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
VISITA: www.ea.com/nfs/carbon/



NOTA: **7,5**
PENSAMOS QUE ES: **Recomendable**



PROS_
- Un juego adictivo
- Opcion autosculpt
- Persecuciones frenéticas

CONTRAS_
- Poca originalidad
- No aprovecha el potencial de la 360



Las curvas serán nuestro peor enemigo. Un derrape en falso puede significar la derrota.



DEMUESTRA QUIEN MANDA EN LAS CALLES

NEED FOR SPEED CARBONO

La compañía de videojuegos EA ha vuelto a apostar por un nuevo Need for Speed. Carbono, da nombre a la nueva entrega, apostando fuerte en el mercado de los coches "tunning". EA siempre ha demostrado tener estilo en esta modalidad de juegos de carreras. ¡Cuántas horas! aprovechadas en recorrer los diferentes paisajes que nos sumergían de pleno en el asiento del conductor...

Ahora, con la nueva entrega, EA opta por la oscuridad, la sensualidad y la adrenalina que nos puede transmitir la noche. Podríamos decir que en esta nueva entrega, se mezcla pequeñas partes de una saga que se ha establecido año tras año, llegando al extremo de anunciarnos un Need for Speed cada nueva temporada. Need for Speed Carbono se enfrenta a críticas que lo tachan de poco original; quizás los innumerables lanzamientos de este tipo de juegos al mercado deja pocas oportunidades creativas.

QUEMANDO RUEDA

El juego nos sorprende con un "tipico" argumento de peleas callejeras a cuatro ruedas. El fin del protagonista será hacerse con todos los sectores de la ciudad. Una tras otra iremos superando todas las carreras hasta llegar al "Boss" del territorio. Una vez conquistado el trozo de ciudad de uno de los jefes, pasaremos al desafío. Esto consiste en ir a los cañones de las afueras, donde las curvas serán nuestro peor enemigo. Un derrape en falso puede significar la derrota, empeorando tu prestigio como corredor y tu reputación. Ahora bien, la suerte es que tenemos dos oportunidades: una cuando el contrincante va primero en las curvas y tu le tienes que acosar. Y dos, tu eres el perseguido. Quien haya demostrado su superioridad y sufrido menos acoso por parte del otro corredor, será el vencedor.

Por otra parte, nos topamos con la modalidad de desafíos. Aquí, simplemente, tendremos que superar pruebas a destajo. Bronce, plata y oro serán las copas otogadas que nos harán conseguir más prestaciones para el coche, al igual que las carreras por territorios.

La sensación de velocidad es algo menos notable que en otras entregas. Puede que simplemente sea en los primeros 150 Km/h, porque después se embala. En este acelerón se nota una falta de progresión que puede desestabilizar a cualquiera.

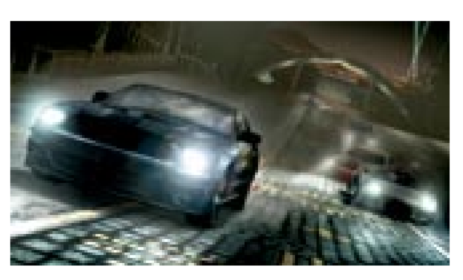
PIEZA A PIEZA

Todo juego de coches "Tunning" que se aprecie, tiene que tener un mercado de piezas. En este caso, es muy amplio. Cada vez que vayamos ganando carreas, desafiando a los grandes, superando las curvas del cañon y dejando pruebas de nuestros neumáticos quemados en la meta, obtendremos dinero y opciones de compra para ampliar las posibilidades del coche. Y no sólo eso, además podremos modificar las caracteristicas de la compra. Subir o bajar el par, tener más potencia de salida, incluso la estabilidad. El coche podrá ser tuneado, tanto por dentro como por fuera. En este caso y no como en las personas, será más importante el interior que el exterior. Pero nunca viene mal adornar la carrocería con una estupenda gama de complementos. Para los amantes del tuning, llega la opción de juego "Autosculpt". Una mejora para este tipo de juegos. Con este añadido, no sólo podremos incluir piezas al coche, si no que las podremos modificar a gusto del más amante de los coches. Sube el alerón, hazlo más grande y así optaremos infinidad de formas, dejando el coche exactamente como nos guste.

Javier Mora







NUESTRO VEREDICTO_ Aunque sea un juego que aporta pocas novedades a la saga y que podría haber aprovechado más la potencia de la Xbox 360, sigue siendo un juego adictivo. A fin de cuentas ¿qué nos quedará? Un buen recuerdo de horas jugadas escapando de la policía y de conquistas de calles, sin olvidar el tunning.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 18+
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360, PS2, PS3, Wii
Desarrollador: Treyarch
Distribuidor: Activision
VISITA: www.callofduty.com

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria

PROS_
- Gráficamente mejorado
- Ambientación sublime
- Banda sonora

CONTRAS_
- Poca innovación

Si hay algo de lo que COD puede presumir es de su nivel de ambientación. Pocos hay que puedan decir lo mismo.

VIVE LA GUERRA DESDE DENTRO

CALL OF DUTY 3



La nueva física permite destrozar prácticamente todo, ahora, no tendrás muchos sitios donde protegerte y, sobre todo, no te protegerán eternamente.







Call of Duty 3 te mete de lleno en un episodio de la batalla de Normandía y de la liberación de París, sometida por los Nazis, dejándonos un paso más cerca de Berlín. Estaremos a los mandos de un soldado aliado, ya sea: Americano, Inglés, Canadiense o Polaco. Comenzaremos nuestra andadura en Saint Lo, en las afueras, mientras esperamos el comienzo de la invasión de este pueblo francés. Todo cambió a partir de ese día. Call of Duty 3 no os dejará indiferentes... Nadie puede negar que la saga COD es una de las mejores a la hora de representar la crudeza y la tensión de la segunda guerra mundial. Un tema que aunque bastante tratado, sigue estremeciéndonos.

Si hay algo de lo que COD puede presumir es de su nivel de ambientación. Pocos hay que puedan decir lo mismo. Nada más empezar ya te ves inmerso en una historia de película, representada al detalle, como ya estamos acostumbrados en anteriores entregas. Los niveles han sido diseñados de tal modo que permite afrontarlos de diferentes maneras: al estilo FPS; de cara y sin miedo; matando todo lo que se mueva o flanqueando, más estratégicamente, intentando pasar desapercibido. La táctica, ahora, es imprescindible.

En cada una de las situaciones del juego el realismo y la inmersión en el conflicto son totales. Entrar en una habitación y ser atacados de repente por un soldado enemigo, debiendo pelear contra él, o ser heridos y quedarnos sordos durante un rato por culpa de una explosión demasiado cercana, son algunas muestras de lo que el juego es capaz de ofrecer al jugador.

Los escenarios son, como en todas las anteriores entregas, bastante variados. Desde edificios en ruinas, granjas, caminos infestados de enemigos hasta bosques y campos a tiro abierto. Esta variedad de escenarios permite jugar con el estilo a la hora de afrontar cada nivel, más o menos estratégicamente. Desde luego los chicos de Treyarch han sabido fijarse hasta en el último detalle. En este cometido la climatología, tan bien implementada, da un toque de más realismo.

La nueva física permite destrozar prácticamente todo, ahora no tendrás muchos sitios donde protegerte y sobre todo, no te protegerán eternamente.

Las texturas repetidas, los objetos poco detallados o los enemigos sin una IA avanzada pasaron a la historia. Gráficamente exprimirá el hardware de las mejores máquinas, dejando ver unas texturas, unos detalles y unos modelados sin rival.

Su banda sonora es totalmente espectacular; orquestada de forma perfecta y sincronizada con la acción de un modo brillante. Desde acordes épicos que se nos grabarán en la memoria, o la suavidad de la música de cuerda para relajarnos, hasta los violines para las situaciones de tensión.
Pero no todo queda ahí ya que el doblaje al castellano está a la altura de todo lo demás.

El juego, sin lugar a dudas, es de una altísima calidad técnica aunque tiene un punto negativo. La escasa evolución sobre términos de control y de desarrollo del juego. Todo es muy parecido y salvo algunos escenarios y su aspecto muy mejorado, no ha cambiado nada. Empezamos a echar de menos alguna innovación.

La duración es bastante satisfactoria, y en el modo de un jugador gozaremos de distintos niveles de dificultad que alargan la vida del título. Sin embargo, una vez completado este modo, tendremos todavía un completísimo modo online del que hablaremos a continuación. Los logros son muy variados y atañen a ambos modos; algunos son sencillos de conseguir, mientras que otros presentarán verdaderos retos al usuario.

En el modo Online pueden participar en la guerra hasta 24 jugadores, con un completo abanico de tipos de juego: War (guerra), Deathmatch (combate a muerte), Team Battle (batalla por equipos), Capture the Flag (capturar la bandera) y Headquarters (cuarteles generales). Tendremos Call of Duty 3 para rato.
Daniel Mora





NUESTRO VEREDICTO_ El éxito conseguido por Call of Duty es incuestionable posicionándose entre los mejores simuladores bélicos habidos. Activision, de momento, tiene clara su mejor opción: para qué cambiar algo que ya es bueno. En principio esto sigue funcionándoles, la mejor ambientación vista, unos gráficos excelentes aprovechando el potencial de las mejores máquinas y una banda sonora de las mejores. Pero la verdad es una, después de tantas entregas de títulos similares empieza a echarse de menos alguna innovación, como los forcejeos y el buen modo online.

X06

MICROSOFT ECHA EL RESTO EN EUROPA CON UNA PRESENTACIÓN ABSOLUTAMENTE ESPECTACULAR EN LA QUE HIZO ACTO DE PRESENCIA EL MISMÍSIMO PETER JACKSON. ALGUNAS DE LAS PERLAS FUERON: PGR4, GRAND THEFT AUTO IV Y HALO.

X06

La presentación se inició, puntualmente a las 19:00 h, de la mano Chris Lewis con algunos números interesantes como que: ya hay 5 millones de XBox 360 en posesión de los consumidores, que el 60% de éstos usan XBox Live y que el gigante de Redmond pretende llegar a los 10 millones de consolas durante la campaña de navidad.

Los números de Live son igualmente espectaculares: 57 millones de descargas. Live arcade es otro de los grandes hits con más de 100 millones de descargas. Se anunciaron descargas espectaculares que estarán disponibles durante los próximos meses, títulos del calado de "Sensible World of soccer".

Poco después Peter Moore entró en escena. El primer video impresionó a la audiencia, más de 20 juegos pasaron delante de nuestros ojos: Forza 2, Lost Planet, Blue Dragon, Alan Wake, Fable 2, Halo 3, FIFA 07, Need For Speed Carbon, entre muchos otros.

Después se realizaron presentaciones de varios títulos emblemáticos, muchos de los cuales fueron mostrados anteriormente en el TGS. Viva Piñata y Blue Dragon nos dejaron boquiabiertos. El nuevo juego de Akira Toriyama, con unos gráficos y una historia digna de la mejor serie manga, sorprendió a todos. Bizarre fue el siguiente protagonista, Moore ha anunciado que el estudio inglés ya está trabajando en la siguiente versión de Project Gotham Racing y mostró un trailer, pequeño aperitivo, de lo que será el juego.

GRAN THEFT AUTO IV.

Uno de los anuncios importantes del X06, ya que, el nuevo título de Rockstar, estará disponible durante el mes de octubre de 2007. Así que todavía nos queda un año de tensa espera. Además dos de los capítulos serán exclusivos para XBox 360 y descargables directamente desde XBox Live.

ASSASINS CREED.

Ver el título de UBISoft en movimiento sobre la 360 es una experiencia única. El nuevo título que se está desarrollando en Montreal es una mezcla explosiva entre Prince of Persia y Splinter Cell, con un entorno detallado al máximo y una física realista. En la demo "ingame" se vio al asesino: trotando sobre un caballo, escalando muros, asesinando a una de sus victimas y, por último, luchando contra una docena de hombres. Sin duda se trata de un título que hará las delicias de todos los aficionados. Alucinante.

Nuevos títulos como: Bioshock, Lost Planet y Splinter Cell también tuvieron cabida. Pocas novedades sobre lo visto hasta el momento. Esta parte de la presentación finalizó con el anuncio del nuevo reproductor HD-DVD que está disponible para varios mercados europeos y para el americano desde noviembre. España deberá esperar al 2007 y su precio será de 199 Euros.

El final de la presentación estaba cerca. Antes de la traca final se anunció que Marvel y Criptic van a desarrollar un juego online estilo City of Heroes con las licencias oficiales de Marvel.









¡PETER JACKSON!

Sí, allí, a escasos 10 metros, teníamos al director de la trilogía del Señor de los Anillos y de King Kong. Otro gran anuncio estaba a punto de producirse. Jackson explicó que la convergencia del cine y de los videojuegos está cerca y que están estudiando una nueva manera de explicar historias. Han fundado, con la ayuda de Microsoft, un nuevo estudio: Wingnut Interactive. En estos momentos colaboran estrechamente con Bungie para desarrollar nuevas historias sobre el universo Halo. No puedo imaginar qué nos ofrecerán estos dos monstruos del entretenimiento los próximos años.

¿Nos vamos?, noooooo. Moore y Lewis nos dejaron con un trailer final. El rumoreado RTS basado en el universo Halo que ya tiene nombre: Halo Wars y que está siendo desarrollado por Ensemble. Un espectacular trailer en el que vemos luchar al Jefe Maestro y a sus fuerzas contra el Covenant. Esta sorpresa final cerró la presentación oficial de XBox este 2006.



AMD & ATI:

UNA PAREJA DEMOLEDORA

Los dos gigantes de la industria de los chips, este verano, anunciaron sus planes para unir fuerzas en una transacción valorada en, aproximadamente, 5.400 millones de dólares. La unión dará lugar a una empresa líder en procesamiento que combinará el liderazgo tecnológico en microprocesadores de AMD y la fuerza de ATI en gráficos, chipsets y electrónica del consumidor. Esta nueva posición de fuerza deja a los competidores de ambas compañías en seria desventaja, lo que posiblemente puede producir nuevos movimientos durante los próximos meses.

Antes de que se produzca la esperada fusión de tecnologías hemos querido probar una pareja de auténtico lujo: el AMD Athlon 5000+ X2 y la ATI 1900 XT, un hardware de auténtico escándalo que nos permitirá jugar, sin problemas, al más potente de los juegos.

La estabilidad que ha mostrado el conjunto, en Windows XP y en la RC1 de Windows Vista, ha sido excelente. Un procesador tan potente como el 5000+ no ha dado problemas de calentamiento. Por su parte la 1900XT de ATI ha demostrado ser una tarjeta aceleradora con una potencia al alcance de muy pocas.

Hemos realizado las clásicas pruebas con 3DMark, Doom 3 y Unreal Tournament 2004, los resultados han sido más que brillantes. El conjunto se ha mostrado extremadamente solvente en todos los ámbitos, antialiasing, filtro anisotrópico y resoluciones altas. Con AA 2x y AF 2x hemos conseguido más de 151 frames en Doom y más de 230 frames en Unreal Tournament, con AA 6X y AF 16X hemos obtenido 102 y 223 frames respectivamente. Como se puede observar estos parámetros prácticamente no afectan al rendimiento del conjunto, con unos números escandalosos.

CONCLUSIONES_

AMD y ATI, a buen seguro, van a formar una pareja espectacular dentro del panorama del PC durante la próxima década. El mercado está maduro y sus productos están preparados para afrontar la oleada de nuevas aplicaciones multimedia que se acerca de la mano de Windows Vista: estabilidad y velocidad aunadas, una dupla que el usuario final valora mucho.

NOMBRE: Sebastián Saavedra
ALIAS: No se le conocen
NACIDO: 6 de mayo de 1971
Buenos Aires, Argentina



Director creativo de Kult y de la editorial SnowPlanetBase

MUTACIONES CONOCIDAS:
Se esconde por los rincones de la ciudad (y de su estudio) armado con una PSP
JUEGO FAVORITO: Amped
ACTUALMENTE JUEGA A:
Gears Of War & Tetris iPod



FOTO: MARC GASCH



16+
www.pegi.info
LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS. LA MALDAD SÓLO UNA.
KILLZONE LIBERATION. SÓLO PARA PSP.
Puede que hayas ganado una batalla, pero la guerra no ha hecho más que empezar. Las fuerzas de Helghast se organizan bajo el brutal liderazgo del General Armin Metrac. El destino del planeta pende de un hilo. El futuro de todos está en tus manos. ¿Serás capaz de aniquilar hasta el último enemigo?
killzone.com
yourpsp.com
KILLZONE
LIBERATION